Canarias 395 ptas.

msxclub DE PROGRAMAS

N. 72 Marzo 1991 - PVP - 395 ptas. (Inc. IVA)



Cómo terminar...

YS III

Lenguajes

MSX-TOOLS

SPRITES MSX2

Coleccionable:

RUNEWORTH, GAME MASTER II, ALESTE SPECIAL

00072
8 413042 823803

SOFTWARE: Golden Basket, Saint Dragon, Poli Díaz, Karateka, Rescate en el Golfo.



PRESENTA LOS MEJORES CARTUCHOS MSX



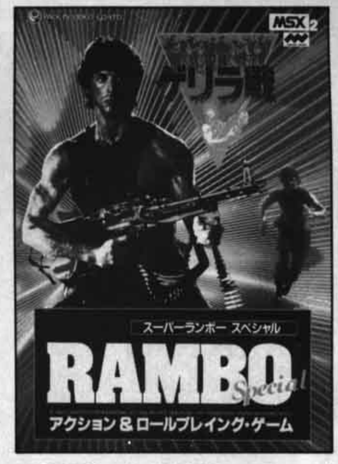
ANDOROGYNUS. Dos MegaRoms en tu MSX2 de la mano de Telenet. Arcade de habilidad en varios niveles. P.V.P. 5.500 Ptas.



ARKANOID II. La segunda parte de un gran éxito. De Nidecom para MSX2. Con la compra del mismo se regala un joystick. P.V.P. 5.500 Ptas.



RASTAN SAGA. Dos MegaRoms salvajes. Espada y brujería en este juego de Taito para MSX2. P.V.P. 5.500 Ptas.



SUPER RAMBO. Reposición del cartucho de MSX2 de Pack-in-video, basado en las series del personaje fílmico. P.V.P. 5.500 Ptas.



IKARI. Dos MegaRoms para MSX2. Juego bélico para dos jugadores simultáneos. P.V.P. 5.500 Ptas.



CONTRA. La última novedad de Konami, Gryzor, para MSX2. P.V.P. 7.500 Ptas.



KING'S VALLEY 2. El increíble juego de Konami. P.V.P. 5.500 Ptas.



SALAMANDER. Este fue el tercer juego de la saga de Nemesis. P.V.P. 5.500 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estos cartuchos recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos: ....
Dirección completa: ....
Ciudad: .... Provincia: ....
CP: .... Tel: ....

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por las cantidades arriba mencionadas, más 275 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 7 días desde la recepción del talón.

IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING

Manhattan Transfer, S.A.
Roca i Batlle, 20-22 bajos
08023 Barcelona

SUMARIO



año VII - Nº 72 Marzo 1991 - 2ª Epoca
Sale el día 15 de cada mes
P.V.P. 395 Ptas. (Inc. IVA y sobretasa aérea Canarias)
(Ilustración de portada cortesía Opera).



msxclub de PROGRAMAS

Director Ejecutivo: Jesús Manuel Montané.
Redacción: Carlos Mesa, Willy Miragall, Mónica Sánchez, Angeles Palacio, Eduardo Martínez, Ramón Casillas. **Produce:** Manhattan Transfer, S.A., **Diseño y maquetación:** Montse Carvajal. **Departamento de Producción y Publicidad. Directora:** Birgitta Sandberg. **Suscripciones:** Silvia Soler. **Redacción, administración y publicidad:** Roca i Batlle, 20 - 22, bajos. 08023 Barcelona, Tel. (93) 211 22 56. Fax (93) 211 56 30. BBS (93) 418 88 23. **Distribuye:** SGEL, S.A. Avda. Valdelaparra, 39. Pol. Ind, Alcobendas. 28100 Madrid. **Fotomecánica y fotocomposición:** JORVIC. C/Orduña, 20. 08031 Barcelona. **Imprime:** Litografía Roses. Cobalto, 7 - 9. 08004 Barcelona.

Dep. Leg. B-38.046-88

JAI-ALAI, NUEVO LANZAMIENTO DE OPERA

Opera sigue, y tiene previsto hacerlo durante mucho tiempo, obsequiando a los fanáticos de los videojuegos con nuevos programas para la norma MSX. Como muchos de vosotros recordaréis, algunos de sus últimos lanzamientos han tenido una gran repercusión, tanto comercial como por parte de la prensa especializada.

"Jai-Alai" es un nuevo programa cuyo lanzamiento estaba previsto para hace ya varios meses, pero que ha tenido que verse pospuesto por distintos problemas técnicos. Como sabréis, Opera inauguró hace tiempo un sello especializado en simulaciones deportivas, y están orientando sus más recientes éxitos en este sentido. "Jai-Alai" no es un excepción, ya que se trata de una simulación del conocido deporte.

Por las fotografías que hemos tenido ocasión de observar, está claro que un conocido programa editado para los sistemas de 16 bits hace un tiempo, "Speedball", ha tenido un peso específico en la concepción gráfica de este juego de Opera. La perspectiva, a vista de pájaro, no deja lugar a equívocos, y la maniobrabilidad de los personajes está también inspirada en el programa anteriormente mencionado.

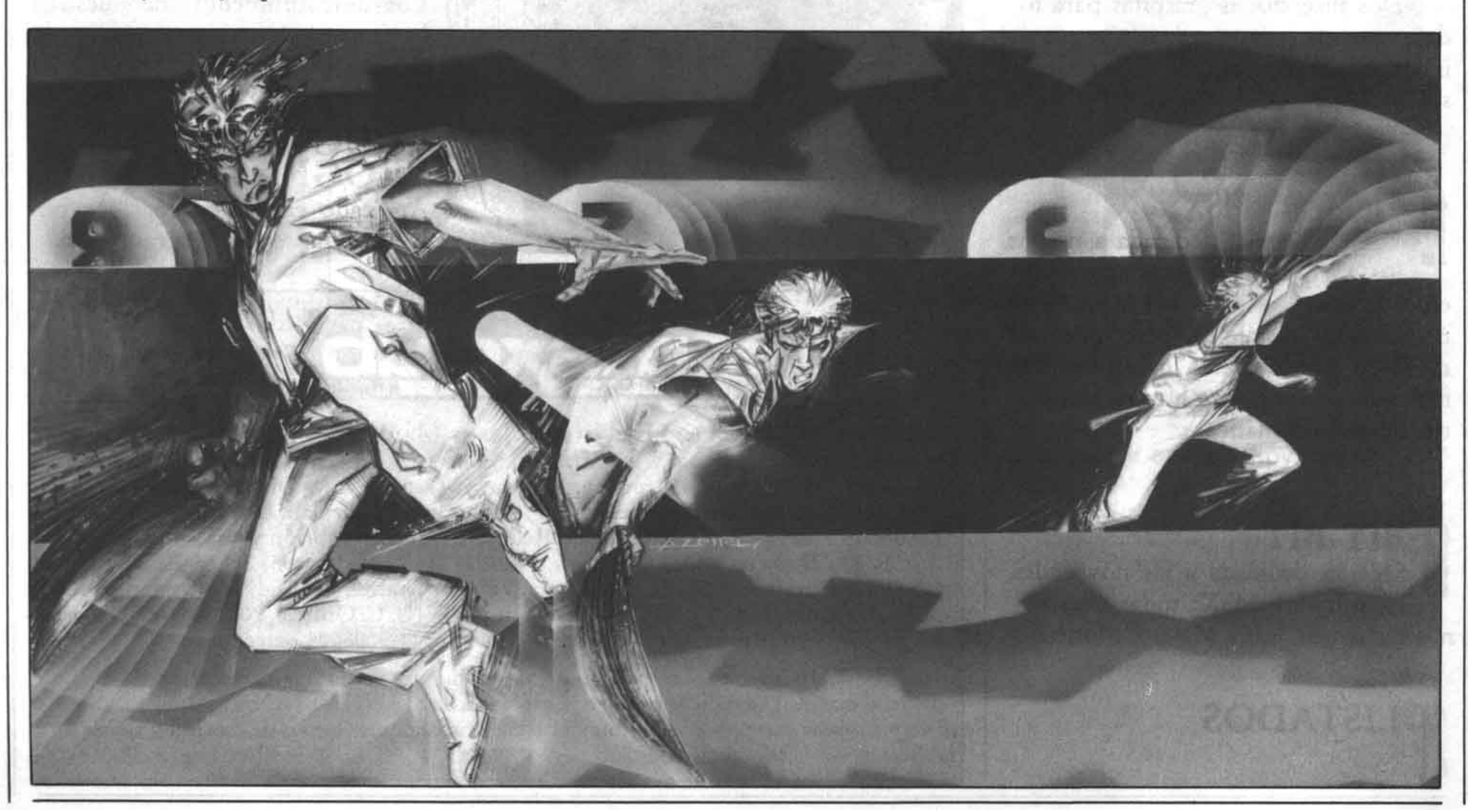
Pero, claro está, un juego de Opera tiene siempre su sello, y "Jai-Alai" no va a ser menos. En uno de nuestros próximos números, cuando tengamos en nuestras manos el programa terminado, le dedicaremos un extenso comentario en la sección Bit-Bit. ¡Estad atentos!

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '91

Como cada año, la única feria profesionalizada de la industria informática, "European Computer Trade Show", se celebra en Inglaterra; en esta ocasión los días 14, 15 y 16 de abril. Es notable la ausencia de una parcela de negocio vinculada con el MSX, ordenador que en España ha encontrado su hogar e indefectible reducto de supervivencia. De todas formas, es importante reseñar la importancia del volumen de beneficios que arroja la industria del videojuego, principal motor de esta feria.

Los organizadores han puesto especial énfasis en la entrega de premios Computer Leisure Awards, que son los más importantes que se otorgan a los profesionales del medio en Europa. Sus categorías son: mejores gráficos, animación, sonido, originalidad, juego de acción, aventura/RPG, estrategia, simulador, pack de compilación, y compañía y juego del año.

La relación de ganadores la facilitaremos en estas mismas páginas, aunque sea sólo para defender la industria del videojuego y de este modo arremeter contra los insistentes rumores de crisis.



"IMAGINA", ARTE POR ORDENADOR

¿Recordáis el film "Tron"? Bien, su espectacularidad residía de forma absoluta en lo atractivo de su ambientación visual. La escenografía, creada cien por cien a partir de ordenador, confirió a la película unas características estéticas que en la actualidad siguen sin ser igualadas. Pero existe otro campo, el de los cortos de animación, que sí se ha visto invadido de forma constante por la infografía, o lo que es lo mismo, el arte por ordenador.

Este tipo de actividades han captado la atención del público gracias a su difusión, fundamentalmente a través de distintos spots publicitarios, en los que se utiliza este soporte.

Así pues, se ha establecido un verdadero mercado de consumo de este arte, lo que ha llevado a la creación de distintos certámenes en que se presentan los cortos más interesantes, con la finalidad de que sus autores puedan llegar a ser captados por las grandes multinacionales de la publicidad.

Entre estos últimos se encuentran los que se presentan a "Imagina", un festival de la imagen que se celebra los dos últimos días de enero y el primero de febrero, unos días antes de su versión española (salvando las distancias, eso sí) de "Art Futura".

NUEVO LANZAMIENTO DE QUICKJOY EN ESPAÑA

La firma especializada en joysticks Quickjoy está presente de nuevo en España, gracias a la oportuna gestión de Dro Soft. Los nuevos modelos de la gama demuestran la gran evolución del producto, enriquecido tanto en diseño como en prestaciones. De ente todos ellos destaca especialmente Megaboard, que dispone de cronómetro y cuenta atrás, botón de disparo sobredimensionado, empuñadura ergonómica, microinterruptores de alta calidad y autodisparo.

Opinión



MSX2+ VERSUS AMIGA

Me gustaría utilizar el espacio que dedicáis a la opinión de lectores y profesionales en la revista, para daros mi parecer acerca de la superioridad de los MSX2+ frente al Amiga, rebatiendo de alguna forma lo que Willy Miragall afirmó en su día.

Así, Willy aseguró que el Amiga "es una máquina con un hardware mucho mejor que el de los MSX2+". No creo que haya ninguna duda respecto a que un procesador 68000 es superior a un Z80A, pero se trata, evidentemente, de una ventaja meramente física. Los distintos dispositivos con que cuenta el MSX2+, que ayudan al procesador en varias labores, hacen que incluso el Z80A pueda rendir más que el 68000. Más. Suponiendo que todo el hardware del Amiga fuese "una muestra de alta tecnología", ¿dónde está la superioridad real? ¿Duda alguien de que el MSX2+ es mejor en cuestiones que tanto interesan al aficionado como los gráficos y el sonido? No, ni mucho menos.

Además, el sistema MSX ha sido precursor en cuanto a periféricos se refiere, tema en el que Willy se decanta también por el Amiga; existen, para rebatir esta afirmación, digitalizadores, scanners, módems, discos duros... sin olvidar que la norma japonesa fue una de las primeras en disponer de CD-ROM.

Otro punto: "Si hablas de juegos e incluso utilidades, no hay color", dijo Willy. Pero todos sabemos de la calidad de los mega-ROM japoneses que cada mes son comentados en el coleccionable, frente a los que los programas de Amiga no tienen parangón posible.

Que conste que, en general, soy un gran admirador de Willy, pero creo que en este caso se precipitó un poco en sus apreciaciones.

Eulália Rodrigo





–¿Cuantas unidades auxiliares pueden acoplarse a un MSX2 o un MSX2+?

–¿Cuantos lenguajes, además del Basic y el MS-DOS pueden utilizar los MSX?

–¿Son compatibles el Basic y el MS-DOS con los PC, XT, AT y compatibles?

Ivan Sardonat Maza
Sabadell

Las unidades exteriores controladoras de disco que puede aceptar un MSX, están en proporción directa con repecto a las entradas de cartucho que posea. Cabe reseñar que las unidades externas se acoplan al ordenador mediante un cartucho controlador, y que usualmente este último lleva incorporado un intérprete de Basic o un controlador MS-DOS.

Respecto a tu segunda pregunta, y si eres lector habitual de la revista, te habrás dado cuenta de que existe un buen número de lenguajes que han sido desarrollados teniendo en cuenta las particularidades del MSX; por no hablar de las versiones que han sido trasladadas partiendo de la programación original de los lenguajes.

Y una cosa más. El MS-DOS de los MSX guarda una estrecha relación con el mismo controlador de sistema que poseen los PC, por lo que ficheros pertenecientes a ambos sistemas pueden ser manipulados a través de los Sistemas Operativos de ambos sistemas. Ahora bien, a partir de ahí pueden producirse todo tipo de irregularidades; piensa en que cada uno de los ficheros puede estar escrito en un lenguaje que sí puede existir en versión PC o MSX, lo que no significa que haya sido adpatado a las características propias de cada sistema. Lo más seguro es, pues, manipular programas y lenguajes que hayan sido desarrollados específicamente para cada sistema. Eso sí, determinados programas, como los procesadores de texto por ejemplo, admiten ficheros de muy variada índole, normalmente mediante un protocolo ASCII. Incluso así, el usuario tiene que realizar modificaciones a los mencionados textos, puesto que en ellos aparecen símbolos que nada tienen que ver con el documento original, y que se han incorporado a la memoria por las incompatibilidades anteriormente mencionadas.

–¿Tienen idea de cuantos MSX2+ se han vendido hasta la fecha?

–¿Es razonable comprarse un 2+, habiendo en el mercado de 16 bits ordenadores a muy buen precio?

–¿Ha aparecido el juego "Jail Break" en versión MSX?

Josep Sumoy Palou
Tarragona

Como puedes imaginarte, no llevamos un control sobre el número de ordenadores pertenecientes a la norma MSX2+ que se han vendido hasta la fecha; los datos que nos pides se escapan incluso a nuestras posibles obligaciones de pasarnos listados de venta. Sabemos positivamente que en España, muchos son los usuarios de MSX o MSX2 que han cambiado su equipo por un 2+, pero no podemos precisarte más. De esta afirmación se desprende que existe un parque de usuarios de MSX2+ más o menos importnate, al menos suficiente para mantener a esta encarnación de la norma japonesa en la brecha. Por el afirmar que las ventas no pueden compararse ni muchísimo menos con las obtenidas en nuestro país. En consecuencia, te recomiendo la adquisición de un MSX2+ frente a una oferta de 16 bits. Es de justicia reconocer que existen más títulos editados para ordenadores Atari St o Amiga, pero eso no significa que sean necesariamente mejores. Por cierto, ¿has visto los cartuchos que comentamos en el Coleccionable?

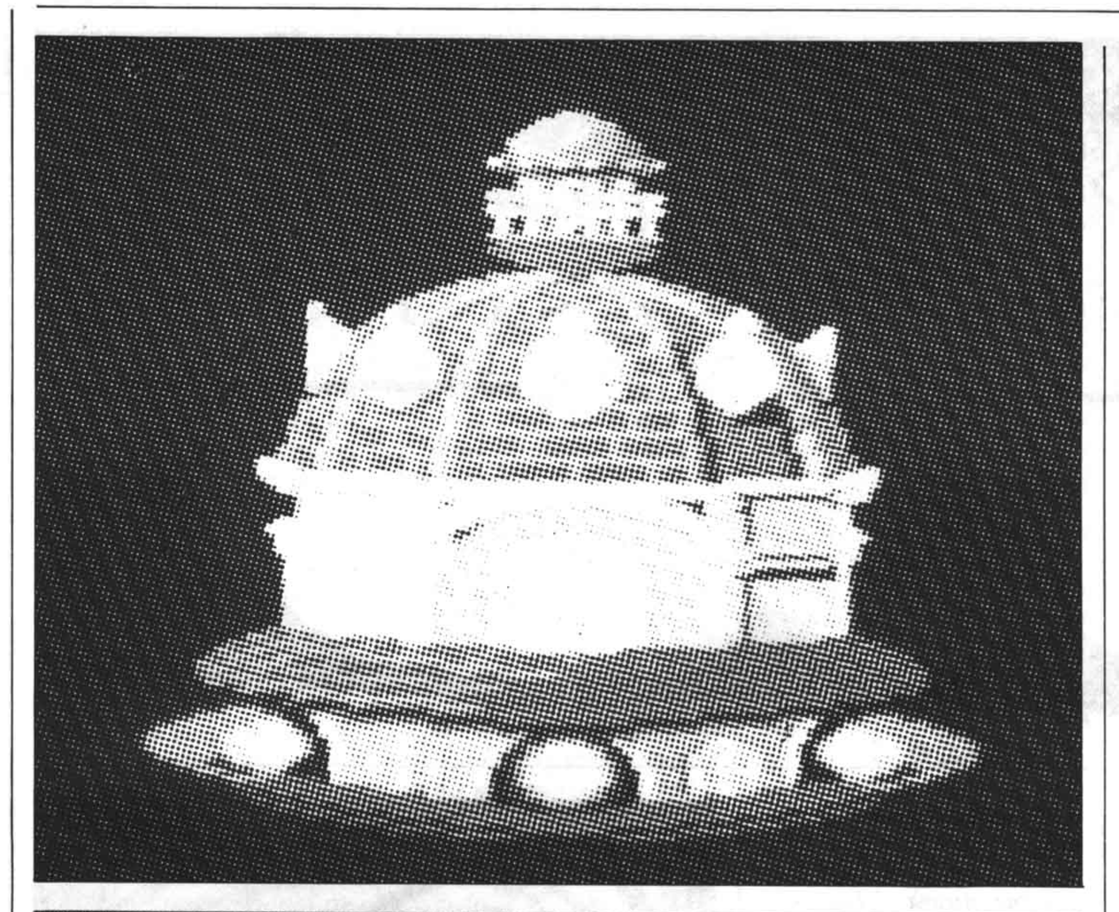
Pasando a tu última pregunta, decir que efectivamente fue publicitada hasta la saciedad la aparición del cartucho "Jail Break" en nuestro país, pero lo cierto es que nunca vio la luz. Esta operación comercial fue llevada a cabo también en delegación, denominada Némesis. Probablemente, el proyecto fue abandonado tras comprobar los resultados de "Green Beret", programado por un equipo británico; hasta tal punto fue desastroso este juego, que resulta totalmente increíble que haya sido editado bajo logotipo Konami. De ahí la conclusión de que la publicación de "Jail Break" se congelara a fin de evitar problemas a la distribuidora.

En vista de que mi anterior carta-protesta debió caer en el basurero municipal, y de que no hacéis más que publicar en "Opinion" cartas a vuestro favor en una proporción desmesurada, diría yo, me gustaría ver publicada esta misiva para equilibrar la balanza.

Después de ver vuestro número perteneciente a Enero de 1991, no puedo creer lo que decís; cómo es posible que hayáis catalogado de mentirosos y poco cumplidores a anteriores revistas dedicadas al sistema, cuando sois los primeros en no hacer lo que prometéis a bombo y platillo. Un ejemplo: el mapa de "Space Manbow", que estará ya desfasado para cuando publiquéis su segunda parte. Por no hablar de la falta de puntualidad en la aparición de la revista (siempre tardída) o el precio, cunado otra "grande, grande, grande" cuesta menos de 200 ptas y sea toda en color?

José Cervilla Caño
Lérida

Ante todo, y como puedes ver, tu carta ha sido publica-





da. No hemos elegido la seción "Opinión" a tal efecto, por el mero hecho de que creo que existen muchos argumentos rebatibles en tu carta. Para empezar, parece que a muchos lectores está molestando el hecho de que se envíen cartas a nuestra redacción alabando nuestra labor. Y no exagero, llegan muchas más de las que podemos publicar; esas sí que tienen que ir directamente al "basurero municipal" por falta de espacio y por no saturar a los lectores que no opinan lo mismo. Por otra parte, los pocos comentarios adversos que nos hacéis llegar son estudiados minuciosamente y en pocas ocasiones han dejado de ser publicados en alguna sección de la revista; normalmente a la que corresponda la carta.

Es cierto que anunciamos a bombo y platillo la publicación de la segunda parte del mapa de "Space Manbow", pero simplemente por el hecho de que estábamos convencidos de que no habrían adversidades a las que hemos tenido que hacer frente, principalmente por el hecho de que Pere Baño, por motivos personales, tuvo que abandonar la revista. Fue ya de por sí complicado el conseguir colaboradores eficaces que le pudieran sustituir hasta dar con el tándem Montané-Casillas, por lo que no tuvimos tiempo de pensar en el mapa. Pero lo cierto es que Pere ha encontrado, de alguna forma, tiempo para terminar su trabajo, con lo que, y va muy en serio, va a ser publicado el mes que viene, coincidiendo con un cambio de imagen de la revista.

En otro orden de cosas, la falta de puntualidad en la aparición de la revista ha sido una característica prácticamente asumida, auqnue sea triste el reconocerlo. De todas formas, el nuevo equipo directivo ha realizado un gran esfuerzo al respecto, con lo que es más que probable que esta anomalía sea resuelta para siempre. Y en relación al precio, esa revista a la que te refieres tienen el apoyo de la publicidad de

otros fabricantes que no se ocupan del MSX. Si existieran aún productoras de juegos para la norma, las cosas serían muy distintas.

Hace tiempo que tengo el juego "GP World" de SEGA. Cuando lo pongo en marcha en mi viejo MSX1 todo marcha perfectamente, pero cuando lo cargo en mi MSX2 (Phillips NMS-8280), el tiempo que nos da el programa para completar el circuito va al doble de velocidad. En consecuencia, se hace imposible el poder terminar la carrera a tiempo. ¿Me podéis decir el motivo por el que eso ocurre y cual es la solución?

Francisco Fernández Rivero
Málaga

Si no recurdo mal, este programa no fue editado jamás por cauces normalizados en nuestro país. Ahora bien, sí circuló una versión en cinta del mismo (pirateada), cuyas modificaciones podrían haber alterado la estructura interna del programa; hasta tal punto que puedan producirse anomalías como las que me has descrito. En un principio, es el motivo más lógico que se me ocurre, puesto que el funcionamiento del MSX2 no es tan distinto al del MSX1 por lo que a velocidad se refiere.

Para conseguir algún poke que modificara el funcionamiento del marcador de tiempo, deberías desensamblar el programa y buscar la variable apropiada. A partir de ahí, modificar los parámetros hasta obtener el resultado deseado.

¿Puede convertirse un MSX1 en un MSX2 con los cartucho Memory Miller o Multi Miller? Si es así, ¿Podría jugar con los cartuchos o discos de MSX2 en mi MSX1?

Alberto Corral
Barcelona

Como se ha dicho ya en nuestra revista en más de una ocasión, la firma Walther Miller, que comercializó los productos que comentas, surgió de las cenizas de una empresa que se dedicaba a acciones informáticas que podrían clasificarse como fraudulentas. Onaki, que así se llamaba la editora, desapareció para emerger en un nuevo sello, con muy buenas intenciones y la voluntad de dejar atrás el pasado. Pero las cosas no funcionaron bien, y Miller tuvo que desistir en su actividad editora, principalmente por el hecho de que muchos de sus lanza-





mientos, entre los que se incluyen los que mencionas en tu carta, no dieron el resultado esperado. En definitiva, su operatividad es más que discutible, por lo que no puedo recomendarte su adquisición.

Soy un usuario de Philips VG-8020, de 64 kb. ROM y 16 kb RAM, y tengo un problema. Quiero acoplar una unidad de disco a mi MSX, pero me han dicho que sin ampliar la memoria del ordenador no podría ejecutar programas con el dispositivo. ¿Es cierto eso? De ser así, ¿Dónde puedo conseguir la ampliación de memoria?

Oscar Martínez López
León

Lo cierto es que no existe ningún tipo de problema para conectar una disquetera externa al VG-8020. De hecho, estoy redactando estas líneas frente a un ordenador de estas características con el periférico que mencionas conectado. Y, evidentemente, sin hacer uso de ninguna ampliación de memoria. Te han informado mal, Oscar.

¿Donde podría adquirir el FM PAC?

Alberto Félix
Barcelona

Deberás remitirte a LASP, cuya dirección habrás podido ver en nuestra revista en muchas ocasiones. En estos momentos, y que nosotros sepamos, es el único importador que distribuye este periférico.

–¿Tiene fin "Tetris" o el nivel 9 es infinito?

–En el nivel 2 de "Chexder", llega un momento en el que aparecen unos misiles que no puedo esquivar. ¿Cómo puedo superar esta prueba?

–¿Existen "Metal Gear" y "Rambo" en cartucho para MSX1?

Francisco José González González
Cantabria

Respecto a "Tetris", destacar que realmente no tiene final, y que se basa en la pericia del jugador para conseguir una puntuación considerable. Respecto a tu segunda pregunta, existen muchas versiones fraudulentas de "Cexder", y probablemente, la tuya sea una de ellas.

Para terminar, "Metal Gear" no existe para MSX1, pero sí una versión de "Rambo", que pasó bastante desapercibida en nuestro país.

Tengo un problema. Adquirí el cartucho "Salom" (Knightmare III) y cuál fue mi sorpresa al comprobar que los caracteres del programa eran en japonés. No he conseguido contactar con nadie que me pudiera aconsejar al respecto, y me gustaría saber cómo contactar con Konami, o en su defecto, la dirección de su representación en España.

Marcel Lladó Rosés
Vic

Bien, cabe decir que tu problema es común a la mayoría de los usuarios, y viene dado por el hecho de que no existe una producción de juegos en MSX considerable en España, lo que hace que los programas que circulan por nuestras fronteras no puedan ser manipulados a efectos tales como una traducción. No te queda más remedio que conseguir un buen diccionario de japonés, como están haciendo la mayoría de los usuarios de la norma nipona, e ir traduciendo a mano los pasajes que sean de mayor importancia. Evidentemente, el problema se solucionaría si existiera una representación de Konami en España, pero desde la desaparición de Serma, ninguna distribuidora se ha encargado de representar a la importante firma japonesa.

Soy un usuario de MSX2, y estoy muy interesado en los programas de diseño. Poseo "Video Graphics" de Phillips, el cual venía ya con el ordenador, pero no he conseguido obtener ningún otro. Me gustaría que me indicáseis un lugar al que dirigirme para conseguir programas tales como "Creative Graphics" de Hal, o similares, ya que no los he conseguido localizar en ninguna tienda especializada y llevo bastante tiempo buscándolos.

José Ramón Pablo López
Valencia

Sólo decirte que las productoras y distribuidoras de estos programas han cerrado sus puertas en nuestro país, o como mínimo han abandonado la producción de artículos destinados a la informática MSX. La mayoría de los programas de diseño fueron producidos por las compañías responsables de la construcción de modelos de ordenador, por lo que al abandonarse esta actividad en España, ha desaparecido el interés por tales iniciativas. De todas formas, si te diriges a la firma Idealogic de Barcelona, quizás puedan facilitarte alguna copia de los programas que crearon dentro de esta parcela.



Tablón de anuncios

```
3140 IF PR=0 THEN DI$=C3$:C=8:
E((X2*16)-4,(Y2*15)-3)-((X2*16
```

Esta sección es de nuestros lectores. Todos ellos tienen derecho a dos inserciones normales y sin clasificar totalmente gratuitas. Las características de estos no permiten la inclusión de los mismos con fines de lucro.

Los anuncios que quieran ser clasificados como módulos deberán enviar el texto a publicar con sus características pertinentes, adjuntando en el sobre talón nominativo al portador barrado por un importe de 1.000 ptas. para una sola inserción, indicando esta modalidad en el sobre.

VENDO ordenador PCW-8256, con monitor, teclado e impresora. Regalo 50 discos de 3" con programas, manuales, etc. Platina bobinas Philips N-4250, Acordeón, Saxofón alto, Sintonizador Pioneer TX-606, Walk-Man Sanyo MGR95R, Tocadiscos Direct Drive... También cambio por Ordenador AT, Amiga 2000, Atari ST 1040 o Stacy, Sintetizador Ensoniq VFX-SD, Yamaha V-50, Peavey DPM-3, Casio FZ-1 o similares, abonando diferencia. Apartado 274, Talavera 45600 Toledo. CP1.

CLUB ZONA SUR MSX. Apto para maníacos del MSX. Ponte en contacto con nosotros; vendemos, compramos y cambiamos. Muchos juegos. César. Tlf. (91) 696 41 33. ¡Anímate! CP1.

• **CONTACTO** con usuarios de MSX2 con unidad de disco de 3,5" y doble cara para aplicaciones y trucos... Preferentemente de Andalucía. Enviad lista a: Juan Antonio García Puerta. C/Doctor José Altolaguirre 3, 2, 4. CP 14004 Córdoba. CP1.

• **CAMBIO O COMPRO** unidad de disco doble cara de 3,5" para MSX2, buen estado. También desearía contactar con usuarios de este ordenador para intercambiar utilidades, trucos, ideas, etc. Laurentino Fernández Lorenzana. C/General Yagüe, 6. Armúnia. León. CP 24190, o llamar al teléfono (987) 20 41 18. CP1.

VENDO impresora MSX Sony PRN-M09 nueva, por sólo 30.000 ptas. Interesados llamar al tlf. (93) 376 178 14. Preguntar por Bruno. CP1.

VENDO impresora MSX compatible con todos los ordenadores MSX y MSX2, Letter Quality, modelo Philips NMS-1421-00. Carlos Delgado, (976) 51 22 97) (tardes). CP1.

VENDO cassettes de juegos. After Burner, Cazafantasmas II a 400 ptas. y Navy Moves + Army Moves a 700 ptas. y Trivial Pursuit con 2 cintas a 1.200 ptas. Ojo, originales. Llamar a (968) 74 08 97 (Múrcia) de 4 a 5 de la tarde, menos sábados y domingos. CP1.

• **CONSIGUE** los clásicos del ocio micro-informático MSX, además se intercambian pokes, cargadores, trucos, listdos, etc... Reclama información al CLUB PHOENIX Soft. C/Eurípides, 24. Roquetas de mar 04740 Almería. Tlf. (951) 32 23 88 y 32 39 52. CP1.

• **DESEARIA** contactar con usuarios de MSX1 de toda España que dispongan de unidad de disco de 5,25", sin ánimo de lucro. Interesados escribir mandando lista a Eloy Solà Terré. C/Mayor, 12. 25737 Vernet (Lérida). Prometo contestar a todos. CP1.

• **COMPRO** cartucho MSX procesador de texto. Llamar al (987) 20 74 49 y preguntar por Pablo o escribir a: C/Lancia 26, 4 Izq. 24004. León. CP1.

CAMBIO el cartucho Konami's Boxing por cualquier otro cartucho para MSX1 o también lo cambio por una cinta que contenga juegos de Konami. Llamar al (964) 47 54 05. Preguntar por Javier. CP1.

• **COMPRO** cartuchos para la 1ª y 2ª generación. Sólo en perfectas condiciones. Manda tus ofertas a: Milko Burón Cúnara. C/Regino Sáinz de la Maza 6, 2-A. 09009 Burgos. CP1.

VENDO juegos MSX originales como: Out Run, Continental Circus, Chase H.Q., Viaje al centro de la Tierra, etc. ¡Todos originales! A un precio excepcional, 16.000 ptas. Llamar a Josep Doria Figueras, a partir de las 9 de la noche. Tlf. (93) 555 45 15. Alella (La Coruña). CP1.

• **VENDO** juegos originales Sito Pons 500 cc, Carlos Sainz, Tortugas Ninja, Golden Basket, Rescate en el Golfo, Choy Lee Fut, Mad Mix 2, La Espada Sagrada, Toobin'. Por cada 2 juegos que adquieras, te hago un regalo. Escribe a Carlos Jiménez Méndez. C/Padre Mañanet 16, 2-4. Vilafranca del Penedés 08720 (Barcelona). CP1.

• **GANGA** Vendo paquete software compuesto por: cartuchos originales Antartic Adventure, Penguin Adventure, Andorogynus (MSX2) y Magical Kid Wiz + 6 juegos originales en cinta (Mundial de Fútbol, Michel, E.S. Vicario, After Burner, Xenon y Soldier of the Light) + pack original "Top by Topo" (8 juegos de Topo) + 2 revistas Mega Joystick (números 6 y 7), todo en magnífico estado, por sólo 12.000 ptas. (sin Andorogynus 9.000 ptas.). También vendo colección de revistas INPUT MSX, compuesta por los números 1 al 30, y en magnífico estado, por sólo 8.000 ptas. Interesados escribir a: Enrique Sánchez Rosa. C/Ntra. Sra. Del Aguila, 69. 41500 Alcalá de Guadaira (Sevilla). CP1.

VENDO, por cambio de sistema, más de treinta juegos, entre ellos, Tortugas Ninja (850 ptas), Poli Díaz (850), Livingstone Supongo, 2 (800 ptas.), Drazen Petrovic (850), y también revistas MSX. Interesados llamar lunes o miércoles a partir de las 15:00 al (93) 685 21 73. Preguntar por José Luis. CP1.

• **Si quieres el mejor software para MSX2-MSX2+, ponte en contacto conmigo. Intercambio cantidad de programas. Enviad lista. Escribe a: Pedro Angel Otálora Jiménez. C/El Greco, 33-Sangonera la Seca 30835 (Múrcia). Tlf. (968) 80 16 28. CP1.**

COMPRO Impresora MSX. Matricial, unos 100 cps en buen estado, que sea compatible con NMS-8245 de Philips. Pagaría de 20 a 30.000 ptas. (976) Tlf. (976) 27 80 12. Nacho. CP1.

• **COMPRO** ordenador MSX2; Philips-NMS 8280, en buen estado y a buen precio. Llamar al (981) 58 04 98 de lunes a viernes, a partir de las 6 de la tarde. O escribir a c/Hórreo 37, 2-A.C.P. 15702. Santiago (La Coruña). Preguntar por Sergio. CP1.

CAMBIO 32 juegos de Konami + Game Master (todos ellos en disco) por cualquier cartucho MSX. También cambiaría estos 32 juegos y el cartucho R-Type por cualquier SCC. Los 32 juegos irán a la perfección en un MSX2, sin embargo en un MSX no irán todos. Tlf. 27 80 12. Nacho. Zaragoza. CP1.

VENDO ordenador MSX2 Sony HB700F. Nuevo a estrenar. Jordi (93) 431 76 06. CP2.

VENDO Ordenador MSX Sony Hit-Bit HB75P. Además, 13 cartuchos de Konami, 35 cassettes, 1 joystick y cables. Todo por 45.000 ptas. Emilio (93) 246 41 38. CP2.

• **ESTOY** Interesado en adquirir el programa HIBRID de Sony en disco y un compilador de lenguaje "C". Llamar al teléfono (91) 696 19 22 o escribir a José Carlos Muñoz García. C/Maestro Arbos, 17, 3-A. Getafe, Madrid, 28904. CP2.

• **COMPRO** urgentemente, unidad de disco de 3,5" o 5,25" para MSX. Interesados mandar ofertas a Juan Antonio Martínez de la Pedrosa. C/Ceuta 8, 3-P. 4. 04008 Almería. CP2.

VENDO MSX2 Philips NMS8280 128 K RAM, 128 VRAM, 2 unidades de disco, dos slots, salida y entrada de audio y vídeo+manuales+revistas+juegos y programas en disco+joystick. Todo por 100.000 pesetas. Llamar a David o José (93) 319 91 33. CP2.

VENDO ordenador Sony HBF9S MSX2 y unidad de disco Sony HBD30W. Junto o por separado. Llamar a Carlos, Telf. (93) 377 98 69, noches de 20 h a 22h. CP2.

• **OCASION** única. Ordenador MSX2 Sony HBF700S. RAM 256 K/VRAM 128 K 200, unidad de disco, cassette Sanyo, 2 joystick, monitor Philips fósforo verde, ratón, 19 juegos en cinta originales, 100 programas en disco MSX y 150 programas en disco MSX2, con últimas novedades. Solid Snake, Ancien Ys Vanished Omen, SD Snatcher, Ninja Dexter, Undeadline, Aleste II... Cables de digitalización. Se vende por falta de dedicación, y todo está en perfecto estado; 70.000 ptas. Llamar a Rafa, telf. (968) 61 31 45 o escribir al apartado 336, 30500 Molina de Segura (Murcia). CP2.

COMPRO cartuchos mega-ROM. En perfecto estado. Espero ofertas. Interesados escribir a: Milo Barón Cámara. C/Regino Sainz de la Maza 6, 2-A. 09004 Burgos. CP2.

CAMBIO mi cartucho Print Lab, Creative Greetings o R-Type por los cartuchos Nemesis II, Nemesis III, Music Module o Graphic Module, Graphic Master o Nemesis III. Todos mis cartuchos tienen el manual de instrucciones original y la cinta de demos. También aceptaría el Creative Graphics. Telf. 543 76 05. Preguntar por Miguel Angel Sánchez Juarez o escribir a: C/José Gómez Mompeán, 11 escalera 1-puerta 8. 03206 Elche (Alicante). CP2.

CAMBIO cartucho Multi-Miller y ampliaciones de memoria Sony 16 K por cartucho de juegos. Escribid a Enrique González. Avda. Hispanidad 66. 2-B.36203, Vigo (Pontevedra). CP2.

¡ATENCION! Vendo ordenador Sony en perfecto estado, con sus manuales y todos sus cables, más cassette Sony TMC818 con garantía de cinco meses, más revistas del sistema, más 100 juegos en cinta y los cartuchos Vampire Killer, Rastan Saga, Druid, Nemesis II y Soccer. Todo por el precio de 45.000 ptas. Llamar tardes de 17 a 20 horas. Preguntar por Vicente (93) 784 29 26. CP2.

CAMBIO juegos y programas en formato diskette de una cara para MSX de la primera generación. Interesados escribid a: Antonio Antolín Lorenzo. Avda. Oasis, 177. 04700 El Ejido (Almería). P.D. Estoy muy interesado en juegos de estrategia. CP2.

URGE vender cartucho de MSX2 Vampire Killer a 3.000 ptas. Cassette Euromatic especial ordenador y cable de conexión a 3.000 ptas. 30 juegos originales como Mortadelo y Filemón II, París-Dakar, Power Drift, Corsarios, Metropolis... a 300 cada uno, y el pack Erbe-88 a 5.000 ptas., y más de 20 revistas de MSX Club y Mega Joystick. Interesados llamar por las mañanas al Telf. (93) 397 77 94. CP2.

VENDO ordenador MSX2 Sony HBF9S en perfecto estado, de 128 K, 20.000 ptas, unidad de disco externa Sony, 20.000 ptas, y los siguientes juegos a 600 ptas. cada uno: Contra (MSX2), Vampire Killer (MSX2), Nemesis III (MSX), King's Valley II (MSX) y Androgynus (MSX2). Interesados llamar al teléfono (93) 380 32 91, preguntar por Federico. CP2.

VENDO juegos originales para el nuevo sistema MSX2+ y MSX Turbo-R. También vendo programas inéditos para Music Module. Escribir a: Óscar López Pérez. Alberche 136, 1-A. 45007 Toledo. Telf. (925) 23 26 84. CP2.

VENDO ordenador X'Press, con unidad de disco, manuales, programas, y accesorios por 45.000 ptas. También vendo impresora Panasonic, nueva KX-1081, compatible PC y MSX, por 35.000. Llamar a José Manuel (925) 22 40 27. CP2.

VENDO MSX2 Sony HBF9S 128 K VRAM a estrenar por cambio de sistema. Incluye en memoria un programa de aplicación (agenda, calculadora, diario, reloj, etc.) Por tan sólo 30.000 ptas. Y un cassette PANASONIC RQ-8050 (incluye mando deslizante lateral) por el precio de 8.000 ptas. Los interesados llamar al (91) 654 05 75. Efraim o Rubén. CP2.

VENDO ordenador Sony HB10P, con cables, manuales, joystick, cassette, muchas revistas MSX Club, programas en cinta y cassette, por cambio a PC. Está casi nuevo y muy bien cuidado. Interesados llamad a Guillermo a partir de las 20:30 horas, al (93) 570 40 80. Precio orientativo, 25.000 ptas. negociables. CP2.

VENDO los siguientes cartuchos: Nemesis III (4.500), Salamander (3.500), F1 Spirit (3.500), Fantasm Soldier (3.500), Penguin Adventure (3.000), American Truck (3.000), Konami's Soccer (1.500) casi nuevos, o todos por 20.000 ptas. Llamad sólo sábados de 11 h a 13,30 h de la mañana y de 18 h a 23 h de la noche preguntando por Marcos al Telf. (94) 672 19 65. CP2.

COMPRO libros que enseñen a programar en lenguaje ensamblador. Me valen tanto originales como fotocopias. Llámame al (96) 238 36 58 a partir de las 19:00 horas o escribe a: Javier López. C/Martínez Valls, 45. 46870 Ontinyent (Valencia). CP2.

VENDO impresora NMS1432 de Philips en perfecto estado de uso, compatible MSX-PC. Con ella regalo cintas de tinta, manuales y programas de aplicación para su uso. Todo esto por solo 27.000 ptas. Mi dirección es: Iñigo Viani. C/ Arturo Soria 330, 14 A. 28033 Madrid. CP2.

COMPRO cartuchos MSX2 (no discos): Scramble Formation, Firebird, Parodius, Goemon, Space Manbow, Deep Guardics. Los cambiaría por alguno de los anteriores. Telf. (976) 59 05 32. Antonio. CP2.

CAMBIO el cartucho Salamander por uno de estos dos, King's Valley II o Nemesis III. Llamar al (93) 305 63 23, de 22 h a 24 h. Preguntar por Alejandro. CP2.

VENDO ordenador Sony HB501P, entrada de vídeo y doble cartucho, muy buen estado (seminuevo), revista, libro y un cartucho. Todo por 80.000 ptas. Preguntar por Kike (de 4 a 6 de la tarde). Enrique José Santamaría. C/Perú, 12 3-3 Coslada. Madrid. CP2.

VENDO ordenador Philips MSX Computer VG8020 (casi nuevo) + dos cartuchos + cuatro juegos + cassette + dos mandos + cuatro juegos en cassete + dos mandos. Por sólo 40.000 ptas. David. Telf. (93) 211 85 95. Barcelona. CP2.

BUSCO gente interesada en el MSXDOS 2.0. Sólo Elche y Valencia. Interesados mandar carta a José Javier Gómez Moya. C/Ingeniero Manuel Maese, 16, puerta 2. 46011 Valencia. CP2.

VENDO ordenador Sony de primera generación en perfecto estado de funcionamiento, por cambio a otro sistema. A quien me lo compre, le regalaré dos cartuchos, cintas y un joystick. Todo en perfecto estado. Por tan sólo 20.000 ptas. Interesados llamar al (964) 66 22 58 y preguntar por José María Esteve Orraez. CP2.

VENDO impresora impresora MSX, mod. Hit-Bit PRN-M20B. Precio a convenir. Juan Carlos Enrique. Telf (964) 51 57 12. CP2.

VENDO juego original Teenage Mutant Ninja Turtles, con instrucciones, por 875 ptas. Al mismo precio vendo Manchester United, igualmente original. Los dos por 1.395. Llamar a Vicente (91) 690 52 77. CP2.

OFREZCO los juegos originales: Pack Dinamic-88, Pack Monstruo, Phantomas II, Intocables, European Games, Fernando Martín Basket Master, y Foot Volley, a cambio de los también originales: Chase H.Q., Double Dragon, Viaje al centro de la Tierra, Drazen Petrovic, Mortadelo y Filemón II, Ninja Warrior, Robocop y Wec Le Mans. También me interesan otros originales. Escribir a Ismael Morillo Fernández. Vidal i Barraquer, 61, 1-4. 43205 Reus (Tarragona). CP2.

VENDO juegos originales a mitad de precio, por cambio de sistema. Son: After Burner, Batman, Perico Delgado, Angel Nieto, Viaje al centro de la Tierra, Altered Beast, Power Drift, Livingstone II, After the War, Indiana Jones y Capitán Trueno, más dos cartuchos, Salamander y Q-bert. Los interesados pueden llamar por la mañana o de 9:30 a 11:30 de la noche, preguntando por Antonio o José. Telf. (988) 52 36 34. CP2.

VENDO cartuchos MSX: F1 Spirit, Maze of Galious, Dunkshot, Nemesis II, Q-Bert. Por 3.000 ptas cada uno e Hyper Sports 1, Track & Field, Athletic Land, por 1.200 cada uno o 3.000 los tres. Llama al (957) 48 12 44 de 13 a 16 horas. Preguntar por Carlos Trigo Rubio. CP2.

COMPRO a buen precio cartucho original SD Snatcher, con o sin discos de juego. Doy hasta 8.000 ptas. por él. Interesados llamar a Francisco Martos. Héctor Villalobos, 5. 29014 Málaga. Telf. (952) 25 94 70. CP2.

VENDO Sony MSX2 HBF9S, cassette SDC600S con doble velocidad, más juegos, dos joysticks Speedking y tres cartuchos (Vampire Killer. R-Type y Super Billiards). Por 70.000 ptas. Telf. (94) 438 57 16. De 2:30 horas en adelante. CP2.

COMPRO cartucho FM-PAC en buen estado de funcionamiento, precio a convenir. José Gervilla Caño. C/Arbolo 2-1 25001 Lérida. Tel 9973) 20 19 67. CP2.

MINI PROGRAMAS

Especial para nuevos usuarios. Para que ningún lector quede al margen te proponemos esta sección. Participa con tu pequeño programa de gráficos, sonido, juego o truco.

PUNTOS

1.° Los programas se remitirán grabados en cassettes debidamente protegidas, bien con papel de plata u otros medios.

2° No se admiten programas plagiados o editados por otras publicaciones.

3° Las mejoras a los programas se considerarán una aportación al mismo, con el mismo derecho a publicación.

4° MSX CLUB se reserva el derecho de abonar premios en metálico o su equivalente en software, aunque como defecto se tomarán como aportaciones a la revista.

5° Los programas remitidos no se devolverán, salvo raras excepciones.

6° Al no tratarse de un concurso se especifica que éste no tiene nada que ver con el actual concurso de programas.

7° El Departamento de Programación hará una selección de los mini-programas a publicar.

ATHLETIC LAND

Inauguramos una nueva sección, dedicada a rememorar los mejores programas editados en la larga historia del MSX. Desde los juegos en cinta hasta los Megaroms de Konami. Y todo ello bajo el particular prisma de un nuevo colaborador, Teo Villegas.

Corría el año 1984 cuando Konami decidió editar uno de los primeros cartuchos aparecidos para MSX en nuestro país, "Athletic Land". Sus características propias le convirtieron prácticamente en el juego oficial de la norma japonesa; aquél que no podía faltar en los expositores, o en los monitores de demostración de los escaparates.

Ahora bien, ¿cuales fueron los motivos por los que este más bien modesto cartucho fue un éxito? Principalmente, una falta de medios suplida por imaginación y simpatía. El personaje principal del programa, un niño que se ha perdido en un parque con reminiscencias al paradisíaco Yellowstone de "Yoggi Bear", no podía ser más oportuno.

El planteamiento no es ni muchísimo menos complicado; debemos conseguir hacer llegar al pequeño a la salida del parque, superando todo tipo de obstáculos, desde fastidiosas fogatas hasta persistentes abejas.

Konami nunca había editado un juego arcade de estas características para ordenadores domésticos, por lo que la prensa se vio sorprendida por la entonces novedosa inclusión de elementos de muy variada índole. Y por si fuera poco, los gráficos resultan vistosos incluso en un visionado actual del programa, dado su inteligente uso del color.

En España, "Athletic Land" fue distribuido por Sony, aunque no en su tradicional formato de caja negra, sino importando directamente el cartucho fabricado por Konami, como posteriormente haría Serma.

ENEMIGOS REALMENTE ENTRAÑABLES

Como se ha dicho ya, la característica más especial del cartucho es el



extremo cuidado puesto en la definición de los personajes.

Así, ya en la primera fase del programa, recordemos que está dividido en niveles diez pantallas cada uno, se localizan algunos de los más divertidos. Todos ellos se van repitiendo, en otros momentos del cartucho y en distinta disposición, de tal forma que llegan a hacerse muy familiares al jugador; tanto es así que se produce una respuesta inmediata por parte del usuario en cuanto ve aparecer uno u otro enemigo.

Unas bolas rojas, primero a ras de suelo y después botando, son el peligro más inminente del pequeño protagonista de "Athletic Land", tras haber superado un gran estanque. Este último obstáculo puede rebasarse haciendo uso de dos elementos; las lianas, que se balancean peligrosamente y pueden desconcertar notablemente al jugador, y un pequeño soporte sobre el que se puede saltar. Esta es la opción más lógica, dado que no es ni mucho menos la más arriesgada... al menos por el momento. Veremos que posteriormente se complica de forma notoria.

Pero volvamos con los enemigos esféricos. Las pelotas rojas no presentan mayor dificultad que la de calcular su trayectoria, siempre exacta y repetitiva. Esto es tradicional en los programas de Konami, y los usuarios acostumbrados a tal mecanismo no encontrarán mayor dificultad en ello. Eso sí, cuando estemos ya rozando el final de la primera fase, veremos por primera vez a un enemigo que en ese momento no nos causará ningún quebradero de cabeza, pero que posteriormente nos causará más de uno; la abeja. En las primeras pantallas en que aparece, vuela por encima del niño protagonista, sin causarle el menor daño. Pero, posteriormente, esta característica cambiará de forma absoluta y no quedará más remedio que saltar por encima de ella cuando vuele a ras de suelo. Se trata de uno de los obstáculos más difíciles del juego, ya que siempre que aparece volando a una altura peligrosa para el jugador, también hay en la pantalla otros elementos perniciosos.

Tenemos, por otra parte, a unas curiosas plataformas de tonalidades marrones, las cuales, en un principio, (concretamente en la última pantalla del primer nivel) no presentan problema. No obstante, en niveles más avanzados del programa, se convierten en obstáculos de consideración desde el momento en que sobre ellos se abaten todo tipo de alimañas.

Algunas de ellas son, por ejemplo, unas rocas que tienen una forma realmente poco definida y la superfície totalmente blanca. Estos objetos se mueven a gran velocidad cuando están suspendidos en el aire, pero cuando caen en dirección al suelo, buscando la cabeza del alter-ego del jugador, lo hacen con mayor lentitud. Ello permite el que no sea muy difícil superarlos cuando aparecen por separado, pero complica notablemente el desarrollo del juego en cuanto se proponen como complemento de la acción; ese es el caso que se ha tratado de exponer como dificultad añadida a las plataformas.



Pero estas plataformas, que no se mueven en ningún momento, no son las únicas que ser presentan al jugador como obstáculo; existen otras que sí lo hacen, mediante un desplazamiento vertical. Estas últimas siempre aparecen en las pantallas en las que toma protagonismo el lago, que ya ha sido mencionado anteriormente. En ese momento, el desnivel existente se convierte en un obstáculo a tener en consideración, más aun si tenemos en mente el que pueden presentarse otros complementos con el fin de aumentar la complicación del desarrollo; en concreto, unos peces que emergen de las aguas, justo entre los espacios existentes entre las plataformas. Estos peces aparecen también en otras circunstancias, concretamente en cuanto entran en acción unos charcos en disposición horizontal. Precisamente de ellos salen los animalitos.

Como estamos viendo, se trata de un juego sencillo en su concepción global, pero de todas formas rico por cuanto a situaciones se refiere. Entre estas últimas, podemos seleccionar otras, todas ellas de lo más variopinto. Por ejemplo, unos trampolines. Este elemento es realmente delicado, a partir del momento en que, por culpa de un error en la concepción del juego o en su programación, es bastante difícil el conseguir un salto a tiempo. Y, como en los casos anteriores, se da la circunstancia de que en niveles avanzados del juego salen diversos enemigos complementarios, normalmente los que hasta el momento han sido descritos.

Existe una pantalla especialmente conflictiva, en la que se juntan varios elementos; en concreto la abeja, el lago y las lianas. En este caso, lo más pertinente es aguardar a que la abeja siga con la primera directriz de su recorrido, o lo que es lo mismo, descender hasta nuestro nivel y avanzar en sentido horizontal hacia la izquierda. A partir de ahí, saltaremos por encima de ella sin avanzar. Normalmente, este enemigo no vuelve a realizar el mismo recorrido, por lo que deberemos avanzar con extrema rapidez, ya que es también muy corriente que en cuanto rebasemos el extremo derecho de la escena, la abeja descenderá hasta la altura del jugador. Si somos mínimamente cuidadosos al alcanzar esa zona, no tendremos ningún problema para superar la prueba. Eso sí, la siguiente pantalla presenta una estructura similar, aunque sin la intervención del lago y las lianas.

Lo que aguarda a los avezados jugadores que puedan superar las distintas fases del programa, es algo que sólo podrán descubrir aquellos que consigan superar todos los obstáculos. Cabe destacar que el propósito de esta sección es la de dar una serie de referencias, una serie de claves, y una descripción, de un programa ya añejo y quizás olvidado, que merece ser desenpolvado de vuestras juegotecas. Así que permitidme que, para no aguar la fiesta a nadie, renuncie a contar finales o a revelar algunas de las sorpresas que esperan al jugador en niveles de uno u otro programa.

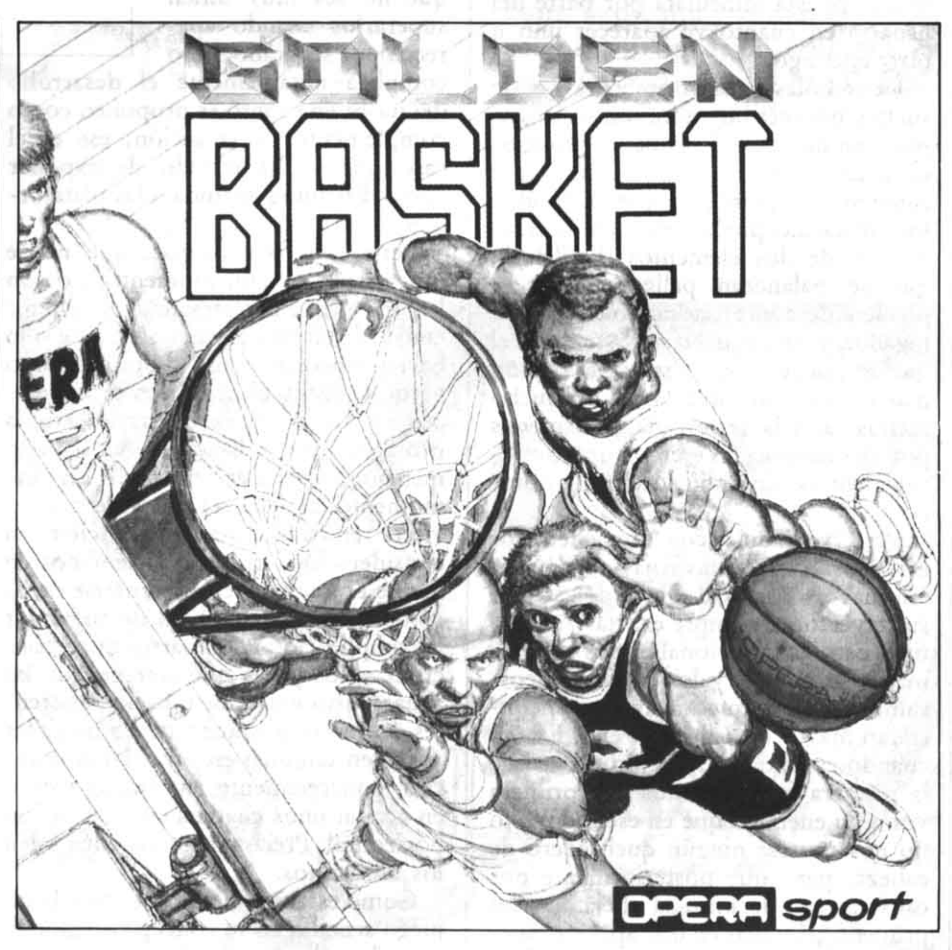
"ATHLETIC LAND" TODAVIA ES UN EJEMPLO A SEGUIR

Si algo tiene esta producción de Konami, es un sentido del ritmo pocas veces igualado. El jugador se ve sometido constantemente a una serie de pruebas que, lejos de reducir su ánimo de superarlas, consiguen crear un hábito de juego. Y eso, precisamente eso, es lo que parece haber sido olvidado por la gran mayoría de los programadores de la actualidad. Han olvidado la alegría de descubrir un nuevo mundo a través del ordenador, el llevar unos momentos de emoción a unas vidas probablmente sepultadas por la monotonía... es decir, lo que en su momento consiguió hacer de la informática de videojuegos un fenómeno de masas. Esperemos que las nuevas generaciones no lo olviden.

BIT-BIT
Software Juegos

Por Jesús Manuel Montané

INDICE BIT-BIT



(1) GOLDEN BASKET

OPERA
Distribuidor: MCM
Formato: cassette

Los juegos deportivos, y en concreto los que se han ocupado de versionar para el ordendor el singular baloncesto, se han encontrado con un soporte ideal en los MSX. Ya desde su inicios, algunos de los programas más atractivos pertenecientes a este género han sido desarrollados para la norma japonesa, y "Golden Basket" no es una excepción. Ha sido versionado a MSX, y es además un buen juego.

De hecho, es el primer programa en cinta y programado en nuestro país que utiliza el número de jugadores habitual en un partido real de baloncesto. Haciendo un poco de historia, podemos recordar el que se convirtió en simulador característico y tradicional del deporte, nada menos que el fallido "Fernando Martín Basket Master". Lo cierto es que para el momento en que fue editado, y a pesar de sus mayores errores programativos, no estuvo del todo mal. Pero uno de sus mayores errores era la monotonía causada por el simple hecho de que se trataba de una confrontación entre tan sólo dos jugadores. En este aspecto, "Golden Basket" ya supera a su predecesor. Por otra parte, a nivel estético, el nuevo lanzamiento de Opera es bastante parecido al programa de Dinamic, por cuanto no hace un uso de forma similar, aunque tengan mayor movilidad. Es evidente que han pasado varios años desde que "Fernando Martín..." viera la luz, por lo que de no haberse realizado estas mejoras, lo más probable es que "Golden Basket" hubiera caído en el más rotundo de los desprecios.

Pero los programadores de Opera no se han conformado con mejorar el concepto global de Dinamic, sino que se han preocupado de realizar una serie de modificaciones en la jugabilidad, que convierten a "Golden Basket" en un videojuego muy atractivo desde todos los puntos de vista.

A pesar de todo, hemos de pensar que este simulador ha sido desarrollado teniendo en mente a los otros ordenadores de 8 bits, como el Spectrum; en estos modelos, lo cierto es que no han tenido ocasión de ver juegos tan maravillosos como los que

han disfrutado los usuarios de los MSX. Por ejemplo, un cartucho japonés de HAL, "Dunk Shot". Y, respecto a este último, (aunque de forma totalmente involuntaria, puedo asegurarlo) "Golden Basket" sí guarda muchas similitudes.

Recordemos que el cartucho ya incluía, y estoy hablando de varios años atrás, la posibilidad de jugar con el mismo número de personajes que en la vida real. Además estaba dotado de un colorido realmente impresionante, como suele ser común en los juegos japoneses, y una jugabilidad tan trepidante como su velocidad. ¿Qué tiene que ofrecer "Golden Basket" a los que ya posean "Dunk Shot"?

Pues, aunque parezca mentira, bastante, desde el momento en que su reproducción del baloncesto es mucho más fidedigna a la realidad que la nipona. Este detalle es algo que los buenos aficionados al deporte agradecen muchísimo, puesto que en "Dunk Shot" podían darse una serie de circunstancias totalmente incomprensibles desde el punto de vista occidental. Eso sí, a nivel gráfico, toda comparación es odiosa. Dejando a un lado la típica sensación de claridad que producen los juegos japoneses, "Golden Basket" no consigue impresionar a nivel gráfico por una simple cuestión de infraestructura. La pantalla no ha sido confeccionada teniendo en cuenta las especificaciones de los MSX, pero no por ello deja de tener un cierto atractivo.

El simulador con el que este juego de Opera se identifica plenamente es uno que no apareció para los ordenadores de la norma nipona, aunque sí para el resto de las máquinas de 8 bits; estoy hablando, cómo no, de "World Series Basketball", un programa de la ya desaparecida Imagine, compañía británica que adquirió Ocean hace ya varios años.

Tanto a nivel gráfico, con una falta casi total de colorido, y a nivel desarrollo, el mismo número de jugadores, "Golden Basket" es precisamente eso; una actualización del mítico programa de Imagine. Al no haber aparecido en su momento para MSX, ésta que podríamos llamar "versión", es más que oportuna.

Los autores del programa son los que forman el equipo de programación Comix: Eduardo Belver, Vicente Pons y José Queral. Sus anteriores producciones, que incluyen juegos medianamente atractivos como "Ulises", hacían intuir que se trataba de talentos potenciales, los cuales han eclosionado finalmente en este "Golden Basket".

Así pues, "Golden Basket" no aporta nada estrictamente novedoso al mundo de los simuladores de baloncesto, pero sí tiene cualidades que todos, absolutamente todos, sus predecesores se dejaron en el tintero en uno u otro momento. Por poner un ejemplo, que tiene máxima importancia: el nivel técnico que se ha imprimido en su programación.

GOLDEN BASKET
PRIMERA IMPRESION: ¡Oh no, otro juego de baloncesto!
SEGUNDA IMPRESION: Bastante divertido, que ya es mucho.
TERCERA IMPRESION: Aunque no aporte ninguna característica especialmente novedosa, lo cierto es que "Golden Basket" es un programa más que correcto.

(2) SAINT DRAGON

STORM
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

Videojuegos que aspiren a imitar a sus contrapartidas arcade, los ha habido y siempre los habrá. Es cierto que la mayoría de las conversiones que han sido realizadas en este sentido, sin dejar de ser medianamente divertidas, han dejado mucho que desear, puesto que la calidad gráfica y la rapidez de las máquinas de salón es imposible de imitar en un ordenador doméstico.

Ahora bien, la por supuesto genial idea sería conseguir programar un juego específicamente para ordenador, sin que existiera un original arcade, pero que conservara las características propias de este tipo de máquinas. Al no existir un espejo en el que reflejarse, la aceptación por parte del público sería mucho mayor... por no hablar de las críticas de la prensa especializada.

Los programadores de The Sales Curve, un afamado equipo inglés, han decidido seguir estas indicaciones para confeccionar lo que se ha convertido en un auténtico éxito internacional realmente espectacular, "Saint Dragon". Y la verdad es que el juego es divertido como pocos, aunque teniendo en mente los Mega-ROMs resulta ridículo. Pero olvidemos este detalle, e imaginemos que nunca hemos conocido estos brillantes cartuchos, con lo que la apreciación que pueda hacerse de este "Saint Dragon" será mucho más positiva.

El argumento de la historia que sirve de trasfondo a este juego de Storm, es cuanto menos interesante, aunque haga uso de muchas referencias tradicionales en el mundo de la ciencia ficción y la fantasía.

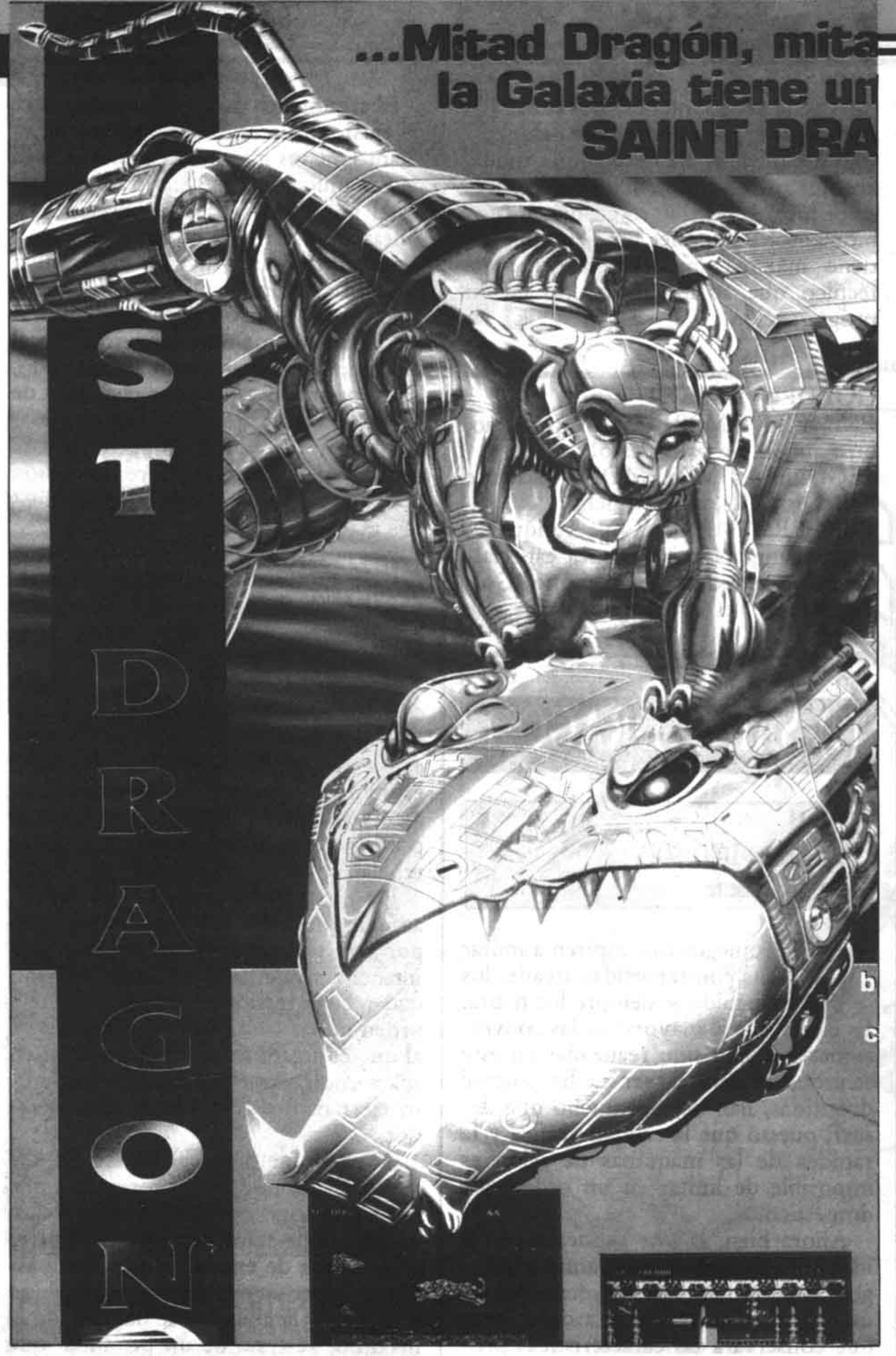
Imaginaros un Universo en paz, algo muy difícil, aunque no imposible. Imaginaros también que aparecen súbitamente cientos de naves invasoras en el espacio, dispuestas a acabar con todo. Pero los recién estrenados enemigos de las civilizaciones conocidas y por conocer han creado un nuevo sistema bélico, consistente en la reconversión de los animales comunes en sanguinarias máquinas de matar. Estos seres, en cuyos cuerpos son implantados millares de microcircuitos con el fin de ampliar sus instintos más fieros, son los abanderados de la muerte y la destrucción.

De esta forma, las tropas enemigas casi no tienen que actuar; se limitan a captar más y más adeptos a su ciega causa. Así, los tradicionales amigos del Hombre se convierten en sus pesadillas, atemorizados como están estos últimos por los castigos impuestos a quienes se rebelan contra las órdenes de sus amos.

Pero tras varios años, aparece un animal que se resiste a ser controlado por los tecnócratas; un dragón que intenta defender la causa de la Humanidad y cuya misión será volver al viejo orden de las cosas. Será a este dragón, al que el jugador deberá acompañar en sus aventuras por los mundos, un futuro ciertamente gris y poco esperanzador.

A partir de aquí, el desarrollo del juego no da ninguna sorpresa, ya que sigue las pautas normales en los arcades espaciales de scroll horizontal. Aparecen cientos de enemigos que son bastante vistosos en su diseño, la acción es contínua y la adicción se ha cuidado al máximo; se trata de un producto que ha sido creado pensando en un alto listón de calidad, típica por otra parte de los programas británicos. Y típico también en un equipo de programación del que hago mención en unos párrafos más arriba, responsable de este "Saint dragon", The Sales Curve. La trayectoria de estos audaces técnicos será probablemente desconocida para la gran mayoría de los usuarios de ordenadores MSX, pero llevan ya bastante tiempo dando de que hablar en sus producciones para otros sistemas.

Su singladura como compañía de programación independiente se inició con un lanzamiento que fue aceptado de inmediato por el gran público, y que consiguió también el apoyo incondicional de los comentaristas; "Silkworm". Este juego adaptaba su homó-



nimo de las máquinas de salón, y dejaba bien claras varias de las constantes que han dado forma posteriormente a "Saint Dragon". Lo curioso es que, mientras "Silkworm" ha llegado ya a una tercera parte en manos de otras compañías distribuidoras, The Sales Curve no se ha dormido en sus laureles y ha creado su propio sello editor, Storm, del que "Saint Dragon" supone el primer lanzamiento a nivel internacional.

Lo que pueda ofrecer The Sales Curve en un futuro es algo que tendremos ocasión de comprobar, puesto que han anunciado su intención de seguir con sus actividades comerciales, pero por si no vuelven a aparecer por nuestros MSX, será interesante adquirir este "Saint Dragon".

A pesar de todo, y es muy triste, se trata de una conversión directa de Spectrum, con todo lo que ello conlleva. Si encima tenemos en cuenta aquello de que me hacía eco en un principio, la existencia de juegos tan importantes en MSX como "Nemesis", "Saint Dragon" puede decepcionar a los que estén acostumbrados a programas, como el de Konami.

SAINT DRAGON
PRIMERA IMPRESION: Bazofia.
SEGUNDA IMPRESION: No es tan malo como parecía en un principio.
TERCERA IMPRESION: No, no está del todo mal.

(3) POLI DIAZ

OPERA
Distribuidor: MCM
Formato: cassette

Siguiendo con la tónica impuesta por Opera a sus últimas producciones, "Poli Díaz" es un simulador deportivo. Concretamente de boxeo, disciplina que gracias a la controversia causada por su emisión televisiva y la cantidad de aficionados que han despertado de su letargo por la misma causa, se ha hecho con un espacio propio y meritorio entre la opinión pública. Quede claro que un servidor no es, ni muchísimo menos, aficionado al deporte de marras, por lo que mi comentario se va a ceñir únicamente a la calidad del juego, dejando a un lado mi opinión personal sobre tamaña barbarie.

Como ocurre con el baloncesto, que ha sido objeto ya de comentario este mismo mes, varios han sido los programas que se han dedicado a reproducir la disciplina pugilística, siendo la mayoría de ellos propiedad exclusiva de los ordenadores MSX. Uno de los primeros en aparecer en nuestro país, en los tiempos de la expansión nipona, fue "3D Boxing", un programa falto de todo atractivo y editado por Toshiba. El formato cartucho poco tuvo que ver en esta ocasión, ya que las ventajas que lleva implícitas no fueron aprovechadas en absoluto, aunque varios de los ingredientes que se han utilizado en "Poli Díaz" son comunes al añejo programa. Para empezar, la perspectiva tridimensional, que es prácticamente idéntica en ambos juegos, aunque mucho más perfeccionada en el juego que nos ocupa.

A "3D Boxing" se añadió luego un lanzamiento en cinta, que fue distribuido por una compañía que poseía un extenso catálogo de juegos en MSX: Discovery. Su tradicional gama de productos, presentados en una atractiva caja de gran tamaño, fue la vía de difusión de "3D Knockout", un experimento fallido de Alligata, con similares características que el software de Toshiba, como el encabezamiento de su título sugiere.

De todas formas, la presentación en pantalla del ring, así como el movimiento de los jugadores, se mejoraron respecto a "3D Boxing", aunque pudo apreciarse ya un fallo que ha sido común a la mayoría de juegos de boxeo aparecidos hasta la fecha: la confusión.

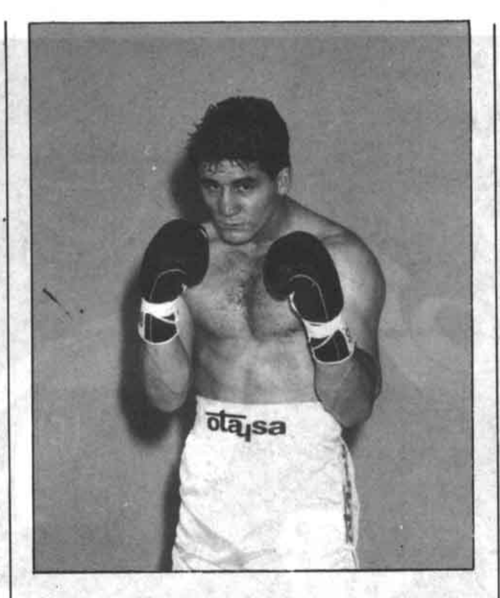
El usuario, manejando un pequeño púgil, mueve las teclas y pulsa la barra espaciadora tan rápidametne como puede, pero sus movimientos no se corresponden con lo que está ocurriendo en pantalla, o al menos eso es lo que parece a simple vista.

Eso ocurrió también con un producto Dinamic, "Rocky", que llegó, y muy tarde, a las pantallas de los MSX. En esta ocasión, la perspectiva en la que se movía el jugador era muy distinta a la empleada habitualmente, y de hecho el programa tuvo incluso la posibilidad de ser comercializado en el extranjero. Concretamente, el jugador veía únicamente la espalda del personaje que manejaba, de tal forma que la confusión de la que antes se hablaba se veía notablemente aumentada.

Sea como fuere, y para no perder la costumbre, la mejor simulación hasta el momento, ha sido la realizada por Konami con su "Konami's Boxing", que por su variedad de personajes, a cual más divertido, se ha ganado por mérito propio un lugar destacado en la historia del videojuego. La productora japonesa optó por una perspectiva que nunca ha sido usada en otros programas, la frontal; de esta forma, se evitaba la confusión en la acción de golpear, puesto que en todo momento quedaban los puños a la vista.

Opera ha optado por la perspectiva más extendida, es decir, la de una pretendida tridimensionalidad, aunque prescindiendo del consabido "3D" en su logotipo. Se ha utilizado un curioso sistema de juego, mediante el cual nuestro jugador nunca puede dar la espalda a su contrincante, y la visión es la propia de una de las esquinas del ring. Como siempre, Opera ha decidido dotar a su juego de cantidad de detalles, realmente apreciables, y que le hacen destacar por encima de la mayoría de los programas editados hasta la fecha y de igual forma dedicados a simular el boxeo en nuestros ordenadores. La definición de los personajes está muy lograda, y el movimiento es muy, muy suave. De esta forma, se evita la confusión a la que anteriormente hacía referencia, ya que los gráficos son, a su vez, lo suficientemente explícitos.

Otras características de "Poli Díaz" de interés se refieren principalmente a sus excelencias gráficas. Aparecen destacados en la parte inferior de las pantallas las efigies de los dos luchadores, con un indicador que nos ayudará a esquivar los golpes del oponente computerizado. Así pues, el juego permite un momento de reflexión y táctica al jugador humano, lo que le diferencia de la habitual madeja de golpes irreflexivos que son la constante en otros programas.



Existen además varios niveles de dificultad, en los que podremos calificar de mero entreno, dado que nuestra lucha es frente a un "sparring".

Que "Poli Díaz" es uno de los pocos simuladores de boxeo que tienen una coherencia entre su jugabilidad y los gráficos que exhibe, es ya de por sí una muestra de su alta calidad técnica. Por otra parte, el hecho de que siempre se tenga que participar en el mismo escenario hace un poco monótono el juego, pero probablemente sea ésta una peculiaridad inherente a los programas de este tipo, y por ello, difícilmente evitable.

POLI DIAZ
PRIMERA IMPRESION: Curiosa propuesta.
SEGUNDA IMPRESION: Curiosa perspectiva.
TERCERA IMPRESION: Curioso juego.

(4) KARATEKA

BRODERBOUND
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

Dro Soft nos propone este juego como un lanzamiento de ultimísima hora, cosa que es cierta por lo que a ellos respecta, pero la verdad es que este por otra parte interesante programa apareció hace ya varios años en España para el Commodore 64... y fue un gran éxito.

En aquellos tiempos, os hablo de hace casi seis años, cualquier novedad en el campo informático era acogida con sorpresa e interés, y además pocos eran los juegos que se atrevían a superar las limitaciones propias del arcade. "Karateka" fue uno de los que abrió el camino a otros programas más complejos, y todo ello a pesa de ser en gran parte un juego de lucha como los que posteriormente han inundado literalmente el mundo de los videojuegos.

"Karateka" supuso uno de los lanzamientos más importantes del momento, junto a un olvidado "Buck Rogers" que hizo igualmente aparición en nuestro sistema de la mano de Phillips y Sega. Lo paradójico es que fue una empresa especializada en software MSX la que se encargó de importar el programa de Broderbound; ni más ni menos que la otrora poderosa Serma.

El motivo de que "Karateka" no se comercializara en MSX, a pesar de contar con una distribuidora como Serma en nuestro país, fue que aún no se había inicialiado la política de conversiones nacionales actual; por si fuera poco, Broderbound es una productora norteamericana, país en el que Commodore 64 y los PC han dominado siempre el mercado, mientras que la norma japonesa ni siquiera ha hecho su aparición.

Así pues, no ha habido más remedio que esperar a que Dro Soft firmara un acuerdo con los estadounidenses para poder disfrutar de "Karateka" en nuestro sistema, aunque sea con varios años de retraso.

Y aunque parezca increíble, el programa de Broderbound, a pesar de lo añejo de su condición, sigue ofreciendo cosas de mucho interés para el usuario de la actualidad, puesto que su concepto de desarrollo no está ni muchísimo menos desfasado. Es más, muchos de los programas que son editados hoy por hoy deberían mirarse en estas pequeñas joyas, que sin mayor pretensión que la de entretener, consiguieron hacer disfrutar a miles de jugadores.

A los que hayan tenido ocasión de jugar a "Choy Lee Fut Kung-Fú Warrior", pocas dudas les quedarán respecto sobre cuál es la estructura de este "Karateka", ya que es prácticamente idéntica. La disposición de las pantallas, que siguen un desarrollo horizontal, y las distintas posibilidades por lo que a tácticas de ataque se refiere, son algunos de los muchos puntos en común del nuevo lanzamiento de Dro con el de Positive. Con todo, "Karateka" resulta en algunas ocasiones más atractivo que "Choy Lee..." por el mero hecho de que es una distracción más pura; no ha sido

Karateka

adulterada con complicados códigos o miles de enemigos que son en el fondo exactamente el mismo.

La carátula del programa, en la que probablemente os habréis fijado ya con anterioridad, es una de las más atractivas de la historia del software. A los que tengan ya varios años de experiencia en el campo de la informática de videojuegos, les recordará el estilo usado en el momento en que los primeros cartuchos para consolas como la Atari 2600 se apoderaron del mercado, ilustraciones espectaculares, dignas del mejor de los best seller, y tremendamente agresivas. En este caso, una composición de elementos tan tradicional como efectiva; el apuesto héroe, la frágil fémina, y el malvado raptor de esta última.

Precisamente sobre estos tres pilares de la tradición aventurera se edifica una trama argumental tan simple como vista, pero que recupera el gusto por la aventura.

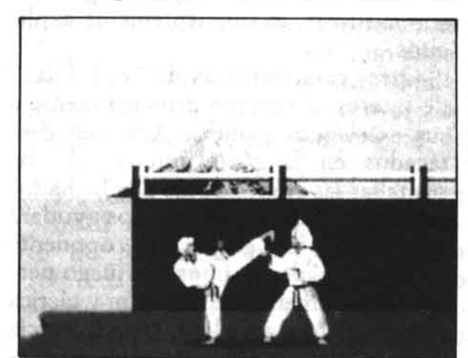
Cuentan las leyendas que un día, un triste día, el más apuesto de los jóvenes que jamás se haya conocido, volvió a su aldea tras un largo periplo por los lugares más recónditos, en el que aprendió los caminos de la sabiduría de las artes marciales junto a un anciano maestro. Los miembros de su pequeña comunidad le esperaban con algarabía, pero su alegría no era más que una cortina de humo; Makio, la mujer que había sido motivo de la añoranza de nuestro héroe había sido secuestrada por un maquiavélico señor feudal llamado Akuma.

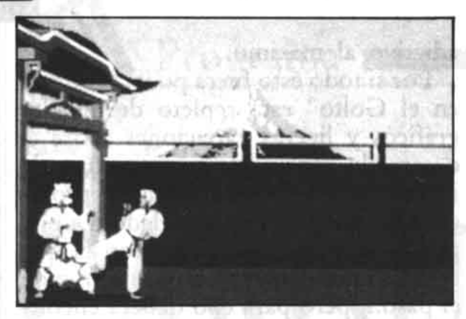
Así pues, aquél que se había convertido en un maestro del karateka fue en busca de la residencia de Akuma, más allá de las montañas de la noche infinita. Atravesó los largos caminos del desierto de la desdicha, se enfrentó a las peligrosas fieras que llenaban el valle oscuro y finalmente llegó a las puertas de lafortaleza del malvado. Un escalofrío recorrió su cuerpo, puesto que nada podía hacer ya para volver atrás, y la vida de Makio dependía de su serenidad, su valentía, y su aplomo.

De lo que ocurra a partir de ese punto, sólo es responsable el usuario, quien deberá guiar a nuestro héroe por la fortaleza de Akuma, luchando con sus sicarios hasta llegar al enfrentamiento cara a cara con el temible enemigo.

Como podréis observar, la estructura del juego se reparte en distintos niveles de dificultad, correspondientes a lo avanzado de la posición de jugador humano.

Es curioso constatar que la crítica, en general, ha sido bastante dura con esta reaparición de "Karateka". La





mayoría se ha decantado por opinar que es prácticamente una vergüenza que un juego con tantos años a sus espaldas sea reeditado, y que incluso se presente como novedad para algunos sistemas. Otros se aventuran a decir que el juego de Broderbound no fue ni siquiera medianamente interesante cuando fue distribuido, cosa que es absolutamente, falsa. Debemos tener en cuenta que una de las revistas de ordenadores de mayor repercusión internacional, "Computer and videogames", calificó al programa de trepidante.

La que podríamos calificar como "pataleta" por estos hechos, no es en absoluto injustificada. Todos estos puntos que os he expuesto no dejan de corresponderse con la realidad. Lo cierto es que, al menos por lo que respecta a la versión MSX, no se ha hecho absolutamente ninguna mejora al original, lo cual es bastante decepcionante. Los escenarios son los mismos que los del programa primitivo, y en ningún caso se ha hecho modificación alguna al desarrollo del juego.

KARATEKA
PRIMERA IMPRESION: Vulgar.
SEGUNDA IMPRESION: Notable.
TERCERA IMPRESION: Nostálgico.

(5) RESCATE EN EL GOLFO

OPERA
Distribuidor: MCM
Formato: cassette

"Rescate en el Golfo" es exactamente todo lo que no parece. Es un buen juego, cuando a priori parece todo lo contrario, es una videoaventura arcade, cuando por la publicidad parece un verdadero clon de "Commando" y es gráficamente más atractivo incluso en MSX.

Todo este cúmulo de aciertos hacen de este programa una adquisición muy interesante. Pero vayamos por partes. La acción transcurre en diciembre de 1990. La situación en el Golfo se ha hecho insostenible. Las tropas americanas están a punto de entrar en acción para liberar Kuwait. Aunque Irak ya ha liberado gran parte de los rehenes, aún sigue manteniendo prisioneros a un gran número de ciudadanos extranjeros.

La ONU decidió, como última tentativa, enviar un comité de diplomáticos a tratar con el líder irakí, para que intentaran convencerle de que liberase a todos los rehenes.

Para esta misión se escogió una representación mundial, encabezada por Cristian Charrier, que ya en otra ocasión había conseguido liberar a varios rehenes. Al día siguiente, el comité cogió un avión con destino a Kuwait.

Pero mientras el comité estaba en vuelo, y para dar muestra de sus buenas intenciones, el gobierno irakí prometió liberar a todos los rehenes y, para demostrarlo, puso un avión a disposición de éstos para salir del país.

Los rehenes, ilusionados, se prepararon para salir y se dirigieron hacia el aeropuerto. Después de algunos problemas con los visados de salida y tras varios minutos de espera en el aeropuerto, consiguieron subir al avión.

El comandante les dio la bienvenida

y dijo que se pusieran los cinturones para despegar. El avión se dirigió lentamente a la pista, y todos los pasajeros estaban alegres por la inminente salida.

No obstante, el avión se detuvo súbitamente antes de llegar a la cabecera de la pista; los motores se detuvieron lentamente. Durante un instante, se hizo un silencio mortal dentro del avión, y al instante siguiente todo eran preguntas y gritos sobre la causa de la parada. El viaje había acabado.

La razón era que, poco antes de la salida, el líder irakí había tenido un sueño en el que Mahoma se le aparecía, diciéndole que dos minutos después de que los rehenes abandonaran el país, las tropas extranjeras le atacarían, arrasándolo todo a su paso. Así que, nada más despertar, suspendió la salida del vuelo y lo hizo esperar en la pista. además, desplegó la mayor parte de su ejército en el aeropuerto, para impedir que nadie se acercase a los rehenes.

El resto del mundo, atónito con la noticia, lanzó un ultimatum: o soltaban a los rehenes, o lo pagarían muy caro. Tenían un día de plazo para tomar una decisión. Pero el remedio fue peor que la enfermedad, pues lo que hicieron los irakíes fue colocar una bomba en la bodega del avión, que estallaría al cumplirse el plazo, si los aliados no se retractaban de su amenaza. Y no lo iban a hacer.

El jugador encarna en "Rescate en el Golfo" a Cristian Charrier, en un escenario que resulta muy parecido al de "Misterio en el Nilo", la exitosa producción de Made in Spain.

Muchas de las características definitorias de este nuevo producto de Opera se corresponden con las de "Misterio en el Nilo". Los personajes principales son muy parecidos, y están definidos de igual forma, aunque los decorados tienen mucho más colorido; superan, pues, la monocromía de aquél juego que intentó adaptar a nuestras pantallas a "La Joya del Nilo" sin conseguirlo por una mera cuestión contractual.

El juego en sí no presenta mayores sorpresas, y se me antoja como una audaz mezcla de conceptos. Tiene la agilidad de los juegos de lucha como "Double Dragon", ya que de hecho el sistema de eliminación de enemigos es muy similar; tiene la vistosidad de los primeros programas de Opera aparecidos para nuestro sistema, cuando los gráficos de sus últimas producciones no estaban especialmente cuidados; su nivel de complejidad no es excesivo, es más, está muy ajustado para que resulte adictivo al máximo.

Por si todo esto fuera poco, "Rescate en el Golfo" está repleto de detalles gráficos y ligeras variaciones sobre el desarrollo general de su estructura de juego; por poner un ejemplo, el protagonista, tras una larga singladura a pie, puede subirse a una moto con la que podrá saltar un obstáculo que le impide el paso... pero para ello deberá encontrar la llave que pone en marcha el motor del ingenio, que se encuentra, a su vez, en una de las ventanillas del avión secuestrado.

De igual forma que "Karateka", anteriormente comentado, "Rescate en el Golfo" recupera muchas de las señales de entretenimiento. Esperemos que sus autores, los programadores Iñigo Ayo y Juan Carlos García, sigan sorprendiéndonos con juegos tan apasionantes como éste.

RESCATE EN EL GOLFO
PRIMERA IMPRESION: Tongo.
SEGUNDA IMPRESION: De tongo, nada.
TERCERA IMPRESION: "Rescate en el Golfo" es uno de los mejores juegos aparecidos recientemente en el panorama informático nacional.

CARGUERO

Un buen programa, con sonido y gráficos correctos, basado en el clásico juego de ofensivas navales.



```
10 '
20 '      ████████████████████
30 '      █ C A R G U E R O █
40 '      ████████████████████
50 '             por
60 '
70 '    CARLOS COLLADO ESCRIG
80 '
90 '          (CASTELLON)
100 '
110 '           Para
120 '
130 '   «MSX CLUB de programas»
140 '
150 '           1989
160 '
170 COLOR 1,9,9
180 SCREEN 2,2,0
190 OPEN"GRP:"AS1
200 ON ERROR GOTO 3590
210 DEFUSR1=&H41:DEFUSR2=&H44
220 GOSUB 3290
230 GOTO 2520
240 FORI=0TO4:STRIG(I)OFF:NEXT:COLO
R 1,9,9:CLS:GOSUB 1200
250 A=USR2(0)
260 '     ███ VARIABLES ███
270 A5=0:F2=0:T=750:T2$="U.R.S.S. ":
T1$="SUECIA":Z6=130:Z7=160:Z=1:C1=1
:C2=12
280 X2=55:Y2=50:XD=100:YD=55:X1=180
:Y1=30:XB=100:V=0
290 G=60:H=60:XA=8:DE=0
300 X=128:Y=50:XB=6:YU=180:A1=0:C=0
:D=0
310 LINE(215,116)-(225,126),9,BF:PS
ET(218,116),9:PRINT #1,XA
320 '     ███ JUEGO ███
330 '█ COORDENADAS sprites █
340 T=T-XA
350 IF T<=0 THEN 1870
360 X1=X1-10:X2=X2+5:XB=XB-XA:XC=XC
-XA
370 ON KEYGOSUB720,2470,2510:KEY(1)
ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON
380 IF XB=<20 THEN XB=220:YB=INT(RN
D(1)*20)+10:CB=INT(RND(1)*3)+13
390 IF XC=<20 THEN XC=128:YC=52+INT
(RND(1)*6)-4
400 IF X1=<20 THEN X1=230:Y1=INT(RN
D(1)*50)+5:C1=INT(RND(1)*6)+1
410 IF X2=>235 THEN X2=20:Y2=INT(RN
D(1)*50)+1:C2=INT(RND(1)*7)+8
420 IF X1=Z6 THEN Y4=Y1+10:X4=X1:C=
1
430 IF X2=Z7 THEN Y5=Y2+10:X5=X2:D=
1
440 '█ MOV. ENEMIGOS █
450 PUT SPRITE 1,(X1,Y1),C1,2
460 PUT SPRITE 2,(X2,Y2),C2,1
470 PUT SPRITE 7,(XB+6,YB+20),15
480 PUT SPRITE 8,(XC+8,YC),1
490 PUT SPRITE 9,(XB,YB),CB,7
500 IF C=1 THEN Y4=Y4+INT(RND(1)*3)
+1:X4=X4+1:PUT SPRITE 4,(X4,Y4),11,
3
510 IF D=1 THEN Y5=Y5+2:X5=X5-1:PUT
 SPRITE 5,(X5,Y5),11,3
520 IF Y4=>80 THEN V=V+1:C=0:Y4=0:P
UT SPRITE 4,(0,0),0:GOSUB 1760
530 IF Y5=>80 THEN V=V+1:D=0:Y5=0:P
UT SPRITE 5,(0,0),0:GOSUB 1760
540 '█ MOV. P.MIRA █
550 E=STICK(1) OR STICK(0) OR STICK
(2)
560 IF E=0 AND CA<>1 THEN 700
570 X=X-((E=3)*8)+((E=7)*8)
580 Y=Y-((E=5)*8)+((E=1)*8)
590 IF E=2 THEN X=X+8:Y=Y-8
600 IF E=4 THEN X=X+8:Y=Y+8
610 IF E=6 THEN X=X-8:Y=Y+8
620 IF E=8 THEN X=X-8:Y=Y-8
630 IF X=<20 THEN X=20
640 IF Y=>90 THEN Y=90
```



```
650 IF X=>235 THEN X=235
660 IF Y=<5 THEN Y=5
670 IF CA=1 THEN RETURN
680 G=G+.75:PUT SPRITE 0,(X,Y),1:LINE(60,106)-(G,114),1,BF:IF G>200THEN 2350
690 '█ STRIG █
700 Q=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2):IF Q=-1 THEN 870
710 IF STRIG(3)=-1 OR STRIG(4)=-1 THEN 840 ELSE 340
720 '█ ARMAS █
730 R=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2)
740 YU=YU-((R=5)*10)+((R=1)*10)
750 IF YU>180 THEN YU=150 ELSE IF YU<150 THEN YU=180
760 PUT SPRITE 20,(100,YU),8,2
770 E=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2):IF E=-1 THEN 780 ELSE 730
780 PUT SPRITE 20,(100,YU),1,2
790 ON (YU/10)-14 GOTO 810,820,830,2190
800 RETURN
810 Z=1:RETURN
820 Z=3:RETURN
830 Z=2:RETURN
840 '█ DISPARO █
850 IF Z=2 THEN S=17:E3=E3+1:IF E3>4 THEN 870 ELSE XE=12:GOTO 890
860 IF Z=3 THEN S=12:E4=E4+1:IF E4>4 THEN 870 ELSE XE=20:GOTO 900
870 IF H=>200 THEN 340 ELSE H=H+2:LINE(60,126)-(H,134),1,BF
880 XE=8:GOTO 1030
890 PUT SPRITE 25-E3,(E3*15,170),9,4
900 PUT SPRITE 30-E4,(E4*15,160),9,5
910 '█ disparo bombas █
920 SOUND 6,16:SOUND 7,7
930 SOUND 8,16:SOUND 9,16
940 SOUND 10,16:SOUND 11,0
950 SOUND 12,10:SOUND 13,1
960 CA=1:GOSUB 550
970 PUT SPRITE 0,(X,Y),8,Z+2
980 S=S-1:IF S=<0 THEN LINE(130,170)-(181,190),9,BF:COLOR 1:CA=0:GOTO 1030
990 LINE(130,170)-(180,190),1,BF
1000 PSET(143,178),1:COLOR 15:PRINT #1,S
1010 GOTO 920
1020 '█ COMPRUEBA CHOQUE █
1030 IF POINT(X,Y)=1 THEN SOUND 7,55:PLAY"V15L64C":DE=DE+1:PSET(X+4,Y+4),INT(RND(1)*14)+2
1040 IF DE>20 THEN 2340 ELSE O=0
1050 IF XE>10 AND POINT(X,Y)=1 THEN 2340
1060 IF ABS(X-X1)<XE AND ABS(Y-Y1)<XE THEN X1=0:O=O+1
1070 IF ABS(X-X2)<XE AND ABS(Y-Y2)<XE THEN X2=240:O=O+1
1080 IF ABS(X-X4)<XE AND ABS(Y-Y4)<XE THEN I=1:O=O+1
1090 IF ABS(X-X5)<XE AND ABS(Y-Y5)<XE THEN I=2:O=O+1 ELSE IF O<=0 THEN 340
1100 F2=F2+O*50
1110 SOUND 6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,56:SOUND13,0
1120 PUT SPRITE 0,(X,Y),6,12
1130 IF I=1 THEN PUT SPRITE 4,(0,0),0:C=0:I=0:F2=F2-25:X4=0:Y4=0
1140 IF I=2 THEN PUT SPRITE 5,(0,0),0:D=0:I=0:F2=F2-25:X5=0:Y5=0
1150 LINE(190,158)-(245,170),9,BF
1160 PSET(200,160),9:PRINT #1,F2
1170 PUT SPRITE 0,(X,Y),12,0
1180 GOTO 340
1190 END
1200 '     ████ PANTALLA ████
1210 A=USR1(0)
1220 COLOR 15:' █ lineas █
1230 LINE(6,138)-(120,300),15,B
1240 LINE(120,138)-(253,300),15,B
1250 LINE(120,156)-(253,156),15,B
1260 LINE(205,104)-(253,135),15,B
1270 LINE(190,158)-(250,170),9,BF
1280 LINE(209,116)-(240,124),9,BF
1290 LINE(188,173)-(254,190),9,BF
1300 ' █ letreros █
1310 PSET(10,180),9:PRINT #1,"INFORMAC"
1320 PSET(10,150),9:PRINT #1,"METRALLA"
1330 COLOR 1
1340 FORI=1TO2:PSET(130+I,160),9:PRINT #1,"PUNTOS:"
1350 PSET(211+I,108),9:PRINT #1,"Velo."
1360 PSET(128+I,145),9:PRINT #1,"F3«El Cατgμετο»"
1370 PSET(25+I.140).9:PRINT #1."F1-ARMAS-"
1380 PSET(10+I,110),9:PRINT #1,"COM
```

KUBETSU SURU (DISTINGUIR) ENTREGA 18

Precisamente eso, distinguir los buenos juegos de entre el maremagnum de ofertas japonesas que nos llega cada mes, es lo difícil. Pero nuestros lectores lo tienen fácil, sólo tienen que leer estas páginas...

Es realmente increíble la cantidad de personas, verdaderos fans del MSX, que están apareciendo por los lugares más insospechados de nuestra geografía. Estos verdaderos expertos en la norma japonesa están realizando diversas actividades, que nos gustaría que conociériais.

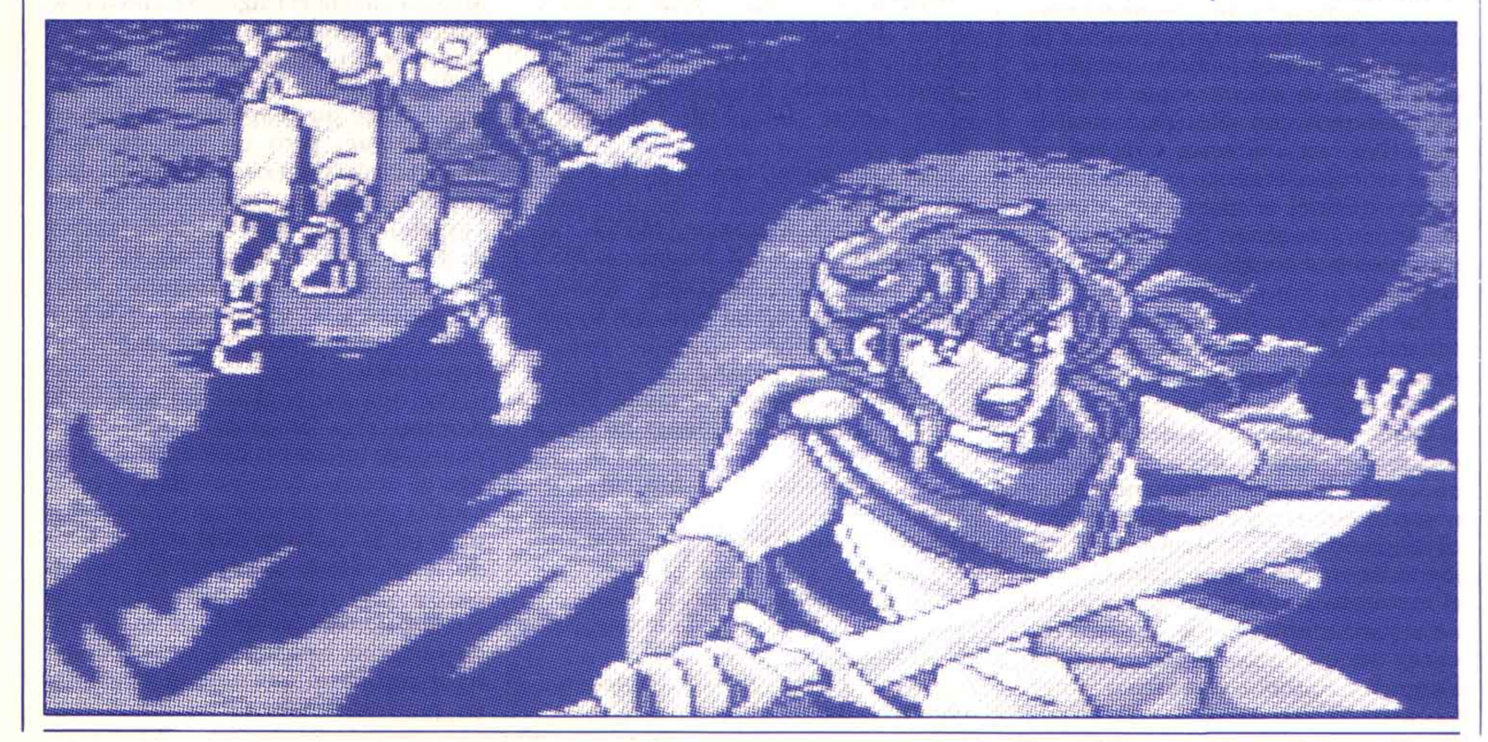
Antonio Burguera, de Ses Salines, en Mallorca, es uno de ellos, además de uno de nuestros más asiduos lectores. Probablemente, su nombre os sea familiar, puesto que en múltiples ocasiones hemos contestado sus cartas, siempre repletas de sugerencias interesantes. Pues bien, Antonio es uno de los articulistas de un curioso fanzine denominado KAME, que a pesar de no tratar específicamente de MSX, sí dedica una de sus secciones al estándar.

Nuestro lector nos pide además, una opinión sobre ese apartado del fanzine. Estamos de acuerdo en cuanto a la supresión de la sección de cine, que realmente no está bien cubierta, pero no reduciríamos el número de páginas de la informática; nos parece bastante bien planteada.

Antonio Carrasco es otro de los fieles adeptos al MSX y a nuestra revista. En su caso, el fanzine que edita está dedicado íntegramente a los ordenadores japoneses, y está bastante bien presentado a nivel gráfico. Sus páginas nos revelan noticias interesantes, como la preparación de un cartucho que convierte los de la firma Nintendo a MSX, y contienen secciones originales, como la dedicada a arte infográfico. Pero Antonio, en su editorial, hace algunos comentarios que nos gustaría comentar con mayor cuidado; lo haremos siguiendo la misma estructura de su fanzine:

LASP está realizando una labor concienzuda a la hora de importar a nuestro país software y hardware MSX de actualidad. DE MOMENTO NADIE MAS SE ENCARGA DE LA MISMA LABOR. Los juegos puede que tengan un precio abusivo, pero son la forma de rentabilizar los gastos de importación de modelos como el MSX2+, que sin él no hubiera llegado jamás a España.

Y nuestros redactores no están alabando a LASP por el hecho de que ceda un hardware específico para ser comentado en la revista; sino por el mero hecho de que se ARRIESGA a





traer estos productos, y nosotros estamos encantados ayudándole a dar a conocer este hecho. Además, LASP garantiza sus ordenadores por un año, por lo que las reparaciones son gratuitas por ese espacio de tiempo.

Si pensamos en la otra forma que tenemos de poder obtener estos ordenadores, siempre a través de fuentes extranjeras, veremos que es, como mínimo,complicada. No hay garantía, no llevan adaptador a la corriente de nuestro país, y por si fuera poco, puede que sea recomendable; símplemente, conlleva unos riesgos que deben ser asumidos.

2. En MSX Club no decimos que "somos los mejores". Eso es una soberana estupidez, como cualquiera podrá comprender. Nos limitamos a exponer la opinión de LECTORES QUE DE NINGUNA FORMA TIENEN NADA QUE VER CON ESTA PUBLICACION. Y hemos publicado cartas, muchas, de gente que no cree que la revista sea ni siquiera buena. Nuestra imparcialidad, por lo tanto, HA SIDO MUCHAS VECES DEMOSTRADA.

3. El "Concurso de Artículos Periodísticos" fue una iniciativa creada a fin de que los lectores pudieran participar en la revista, de encontrar una forma de comunicarnos con ellos de forma directa. No nos limitamos a reproducir estos artículos; lo cierto es que, a pesar de ser brillantes en cuanto a su contenido, tienen que ser en su gran mayoría reescritos por completo dado su nivel lingüístico.

Por su lado, Angel Cortés sigue editando su fanzine en formato diskette BCN, que como siempre nos habla del sistema y de su software.

Desde aquí queremos alentar a todo usuario del MSX a llevar a cabo una iniciativa de estas características, y nosotros estaremos encantados en emitir un juicio concreto al respeto. Todos los trabajos que hemos recibido hasta el momento son dignos de elogio por un motivo u otro; por lo que solo nos queda dar un fuerte abrazo a Antonio Burguera, Antonio Carrasco y Angel Cortés.

DISC STATION 17

Este nuevo número de la publicación japonesa nos presenta tres títulos; "Highway Buster", el primero de ellos, es una demostración, de la productora Gainaix. El segundo es "Grimson III", de la firma Xtal Soft, exactamente una demo jugable de este fantástico RPG de increíbles proporciones. Por desgracia para el usuario. Los enemigos deben ser aniquilados haciendo uso de una secuencia similar a la de "SD Snatcher". El juego incorpora FM PAC y seguramente será una de las producciones más espectaculares de este año.

"Randar III" es otro gran lanzamiento de Compile, también dotado de FM PAC, y se presenta en cinco discos. La demo no es jugable; se trata de una recopilación de imagenes, bellamente realizadas, de la escena de presentación.

Para terminar, en el disco B podemos encontrar utilidades e información en Kanji, además de una BGV con la historia de un gato que es abandonado por un coche en una esquina.

Atentos, que lo que viene ahora merecería música celestial... (si es que disponéis de ella, claro).

NOVEDADES

–F1. Namcot. MSX2
–Nijna. Dexter. MSX2
–Wizardril III. ASCII. MSX2
–Zero. Data West. MSX2
–Misty Vols. IV y V. Data West. MSX2
–Doll. Heart Soft. MSX2
–MS Gundam. Family Soft. MSX2
–MSX View. ASCII. MSX Turbo-R
–MSX Data-Pack. ASCII. MSX
–MIDI. BIt-2. MSX2
–Saurus Lunch. Bit-2. MSX2
–Lap Letter III. Hal Laboratory. MSX2
–Pack Collection Namcot I y II. Namcot. MSX
–Igusta. MSX Magazine. MSX2
–Devil Hunter. MSX Magazine. MSX
–Block In. MSX Magazine. MSX2
–Pack Collection Hal Vols. I y II. Hal Laboratory. MSX2
–Trilogy. Hard. MSX2
–Disc Station 18 y 19. Compile. MSX2
–Digan No Maseki. Editora no descifrada.
–Master of Monsters. Sustem Soft. MSX2+
–Quest of the Avatar. Pony Canyon. MSX
–Cosmic Soldier. Kogado. MSX
–Love To Casablanca. Thinking Rabbit. MSX
–Records of Lodos War. 4 discos.
–Dios. 5 discos.
–The Scape form Devil Tower. 4 discos.
–Fairy tale. 2 discos.
–Aquarium. 2 discos.
–Romance on three Kingdoms. 2 discos.

DIRECCION

Os vamos a ofrecer una dirección a la que remitiros en caso de que deseéis software o hardware internacional. Pero recordad lo que antes os hemos advertido. Eso sí, si lo que queréis es alguna novedad en concreto, la recibiréis si seguís los siguientes pasos; el dinero debe ser enviado por giro postal, no por talón bancario (que será devuelto). En el mismo papel del giro debe ser anotado el nombre del producto que queréis recibir a cambio. Si remitís el giro dentro de una carta, el proceso será más lento.

ROBIN VAN HOEGEN
337-3 Naka Matsuzaki Cho
Kamo Gun Shizuoka Ken
410-36 Japan

Esta dirección ya fue publicada en nuestra revista, pero sin las especificaciones pertinentes. Os aseguramos que Hoegen es una persona muy seria y que tras su gestión no se esconde ningún fraude. Pero recordad; debéis solicitar productos nuevos, dado que los viejos son descatalogados.

EL RINCON DE MARTOS

Nuestro amigo y colaborador Francisco Jesús Martos nos advierte que viendo los modos de pantalla de MSX2+ descubrió algunas cosas que le dejaron asombrado. Primero; que Screen 9 no existe (Illegal Function Call); Scren 10 y Scren 11 son idénticos. Existen otros errores similares en el hardware, pero no son de tanta importancia como este. Martos ha descubierto también que es común a "Psycho World" e "Hydefos" (ambos de Herz Soft), el truco para escuchar todas las melodías del programa. Mantén pulsadas las teclas <B>, <G> y <M> mientras se carga el juego y lo conseguirás.

Por otra parte, el cartucho SCC de Konami (saga "Snatcher"), tiene cuatro puntos de interés; es ligeramente mejor que el normal, cada uno de los cinco canales puede tener un envolvente distinto (el SCC define solo cuatro, siendo este último compartido por el cuarto y el quinto), tiene 128 K de RAM paginada (como la de una ROM de cartucho Konami) y se puede trabajar con él sin que ningún juego esté en funcionamiento.

● (Taladrar por los puntos en negro) ●

NOMBRE: **RUNE WORTH**
COMPAÑIA: **T&E SOFT**

FORMATO: **3 disquettes**
MSX: **2 con FM PAC**

TIPO: **Arcade y RPG**



Que la historia está llena de injusticias, es un hecho; que la mayor de esas injusticias, es la guerra, una realidad, y que sufran y padezcan las consecuencias del temido jinete del apocalipsis quienes menos lo desean, una costumbre. Aun hoy seguimos sin saber por que siempre unos pocos han controlado la multitud restante, pero al margen de cuestiones éticas y filosóficas, los chicos de T&E SOFT han encontrado un buen filón en la tragedia que asoló la vida de un pobre y humilde campesino cuando vio como todo lo más querido en este mundo le era arrebatado sin poder hacer nada por evitarlo, para brindarnos este RUNE WORTH, en el que lo más destacable es la voluntad puesta por sus programdores para crear un RPG diferente. Y en cierto modo, o han conseguido.

En primer lugar, el argumento se apoya en una historia perfectamente real y creíble, estructurada de manera que a medida que avancemos, iremos, sin darnos cuenta, introduciéndonos más y más en la pantalla, llegando a experimentar todo el odio y la rabia acumulados en el protagonista.

En segundo lugar, no es un RPG lineal. La acción se desarrolla en un país imaginario del que se muestran, en un mapa a todo color, las distintas ciudades, a la mayoría de las cuales podemos ir desde un buen principio, o que significará que de acabarlo habremos realizado el doble de acciones que en una aventura corriente.

En primer lugar, el argumento se apoya en una historia perfectamente real y creíble, estructurada de manera que a medida que avancemos, iremos, sin darnos cuenta, introduciéndonos más y más en la pantalla, llegando a experimentar todo el odio y la rabia acumulados en el protagonista.

En segundo lugar, no es un RPG lineal. La acción se desarrolla en un país imaginario del que se muestran, en un mapa a todo color, las distintas ciudades, a la mayoría de las cuales podemos ir desde un buen principio, lo que significará que de acabarlo habremos realizado el doble de acciones que en una aventura corriente.

Y en tercer lugar, los monstruos se dedican exclusivamente a lo suyo, es decir: disparar, fastidiar, estorbar, debilitar, enrabiar... vamos, lo que os venga en gana, no obteniendo recompensa alguna por eliminarlos, cosa que no es precisamente fácil. Pero claro, si los bichos no nos reportan ninguna ventaja, ¿Cómo aumentar la vida, la magia, el dinero y todos nuestros poderes en general? Para encontrar la respuesta, haremos una somera descripción de lo que vamos a encontrar en la mayoría de las ciudades.

Lo que más abunda son las casas de los comerciantes: herreros y artesanos. Los primeros venden todos los objetos de uso general: recargadores de vida, transformadores día noche y viceversa, o bien, si llevamos demasiados (nuestro equipo es limitado), los compran por dos tercios de su valor. Los segundos permiten salvar la partida pagando diez Cz y de paso, recargan la energía, no existiendo otra manera de grabarla.

Junto a ellas, podemos encontrar otro edificio de mayores dimensiones, generalmente una iglesia, en la que el obispo de turno nos propone, de arriba a abajo:

–Recargar la magia, por 5 Cz.

–Aumentar el nivel de experiencia, y con él la magia, echando una partidita al SIMON. Para ello aparecerá una flor cuyos pétalos se irán iluminando sucesivamente, en una combinación determinada. Hemos de recordarla y repetirla en el mismo orden. Hecho esto volverá a repetirse, aumentada en un pétalo, y el proceso se reproducirá de igual forma. Hecho esto un número determinado de veces (los primeros obispos cuatro, los últimos veintitrés), habremos aumentado la experiencia, pero cuidado, si nos equivocamos una sola vez, tendremos que volver a empezar con otra combinación distinta. Y cuando lo hayáis conseguido, no vale la pena reincidir, puesto que el obispo ya no os recargará nunca más.

–Reutilizar la magia: Al avanzar en el juego, algunos monstruos tienen la mala costumbre de inutilizar los objetos mágicos, pero el cura sabelotodo pronunciará, con esta opción, el sortilegio que romperá el hechizo permitiendo volver a usarlos.

–La última de las opciones, no solo en el obispo sino en todos los personajes de similares características, es siempre para salir.

En algunas ciudades encontramos también otro edificio de grandes dimensiones; son los palacios del rey de la zona, que como veréis, juegan un papel muy importante en la historia.

Es posible hallar un edificio al que se entra por un ámplio y oscuro tunel. Es el anfiteatro. Si al entrar aceptamos la invitación del vigía, apareceremos en medio de la arena rodeados de gladiadores con aviesas intenciones. Debemos matar solo con la púa a todos los que podamos, hasta morir nosotros.

Tranquilos; no aparecera GAME OVER, sino nuevamente el vigía, que nos recompensará con 100 Cz por cada gladiador muerto. Si los eliminamos a todos, la cifra asciende a 50.000 (!), pero como habréis intuido, conseguirlo es más que difícil. Esta es la manera de conseguir dinero, y aprovechadla bien, pues una vez utilizada no podremos volver a entrar en el edificio, hasta llegar a matar los grandes monstruos, que proporcionan "tickets" múltiples de uso automático.

Y para que no perdáis la noción del tiempo por muchas horas que os paséis jugando, aquí también anochece, y no por capricho.

A todos los edificios anteriormente citados podemos acceder solo de día, excepto al del artesano, mientras que de noche se abren las puertas de las tabernas, en las que grupos de hombres festivos nos incitan a unirnos a ellos (pagando, claro) y tomar desde una hasta cinco jarras de cerveza.

Cuidado con embriagarse, puesto que la pérdida de tiempo será enorme.

Ya conocemos las ciudades y como aumentar nuestros poderes. Pero existen muchos más objetos, la mayoría de los cuales no pueden comprarse, solo conseguirse abriendo cofres. Uno aumenta la vida, otro la magia, otro abre más cofres y puertas cerradas, otro aumenta el nivel de experiencia... son tantos que todavía no conocemos la utilidad de todos, pues la mayoría son de un uso único.

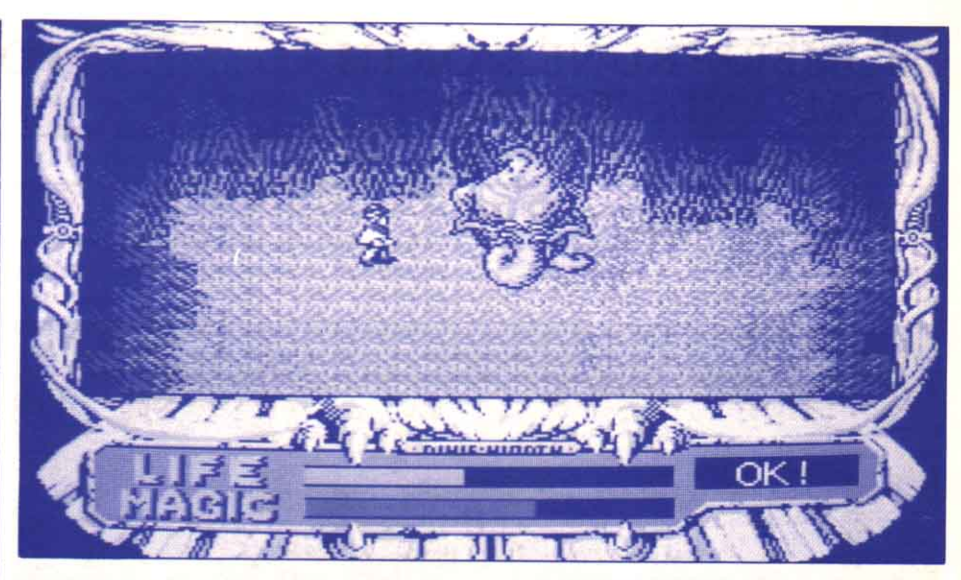
Ahora ya podemos empezar el juego. Pero antes, preparad un disco formateado; en un momento dado se ofrecen tres opciones que son, de arriba a abajo:

–Crear personaje, introduciendo su nombre.

–Eliminar personaje.

–Preparar el disco de usuario: Esta opción no tiene mucha utilidad, puesto que ya al crear un personaje, se nos pide el disco en cuestión (el que acabamos de formatear) adaptándolo.

Así pues, una vez elegido el personaje e introducido de nuevo el disco A,



apareceremos en nuestra aldea natal, un día como otro cualquiera, en el que la gente vive la rutina diaria con normalidad.

CONTROLES

Los controles disponibles, además de los cursores para desplazarnos son <SPACE> para atacar, y <SHIFT> o <ESC> para llamar al menú, que consta de cinco opciones:

–Poderes mágicos: Recordaréis que antes hemos mencionado como desencantar unos objetos. Mediante esta opción podemos utilizar toda una serie de elementos que iremos consiguiendo durante el juego, mientras tengamos MAGIC. Son muy útiles, pues permiten recargar la energía, adoptar posiciones de ataque más efectiva, aumentar el poder de ataque e incluso mostrar el próximo objetivo a cumplir (en japonés, claro). Y si por desgracia los inutilizan, ya sabeis que debéis dirigiros al obispo.

–Selección de armas: Las armas no se pueden comprar, solo conseguirse en los cofres; con esta opción, escogeremos la más conveniente (generalmente, la más poderosa).

–Selección de equipo: Con esta opción utilizaremos todo lo que no sean armas ni objetos mágicos y en ella encontraremos elementos comprados junto a conseguidos en cofres, pero casi todos ellos, de uso único.

Recordad que su número es limitado; fijaros bien en lo que llevais.

–STATUS: Sabréis todos los datos que marcan la situación del héroe: Nivel de experiencia, poder de ataque y defensa, dinero disponible, etc.

–Cambiar parámetros: Variar la velocidad del héroe, jugar con música o sin ella, en fin, adaptarlo al gusto de cada uno.

UNA GRAN SUPERPRODUCCION

"Runeworth" es realmente un programa impresionante a todos los niveles. Su complejidad es muy grande, pero en ningún momento imposibilita el que el jugador pueda disfrutar de la partida, característica mucho más importante de lo que pueda parecer en un principio.

Por otra parte, y eso ya raya lo impresionante, los gráficos son símplemente portentosos. La secuencia de presentación está muy conseguida, y su colorido recuerda auténticas ilustraciones típicamente japonesas.

De todas formas, no deberíamos asombrarnos, ya que aunque cualquier juego japonés, solo podemos quedar gratamente sorprendidos.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	
Adicción:	→	→	→	→	→	
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→		
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→	→	→
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→	→	→	→	

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **ALESTE SPECIAL**
COMPAÑIA: **COMPILE**

FORMATO: **disquette**
MSX: **2 y Plus**

TIPO: **Arcade**

Compile es una compañía de sobras conocida por los usuarios de MSX. Sus grandiosos programas han inundado nuestros ordenadores en varias ocasiones, y en esta ocasión se nos presenta una secuela del recordado "Aleste".

"Aleste Special" representa todo un paso evolutivo respecto a su predecesor. En este caso, encarnamos al piloto de nuestro vipper espacial favorito, de tal forma que la acción se desarrolla teniendo siempre como eje a este personaje.

NIVELES

La nueva producción de Compile consta de cinco fases no excesivamente difíciles, aunque su nivel de dificultad haya sido incrementado respecto al primer juego de la saga. La acción se tiene lugar en un escenario descendente, y siempre en scroll vertical.

TECLAS DE CONTROL

–<STOP>. Pausar el juego. Además, podremos comprobar la puntuación y las vidas que nos quedan.

–<SHIFT>. Mediante la pulsación de esta tecla, conseguiremos que nuestro héroe salte. Para que salte a la vez que avanza un poco, presionaremos cursor <UP> y <SHIFT>

–<Z> y <SPACE>. Ambos actúan como disparadores.

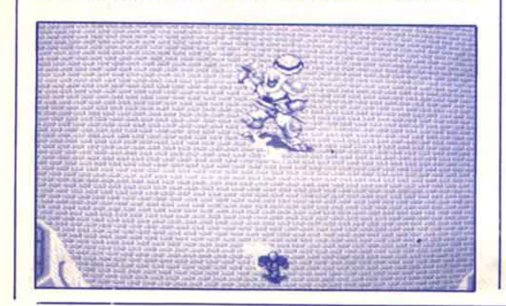
–Cursores. Dominan el movimiento de nuestro personaje, aunque podemos hacer uso también de joystick.

ARMAS

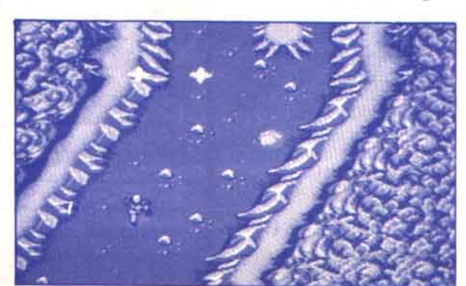
Durante el desarrollo de las fases, al destruir una nave enemiga, aparecerá una cápsula; se trata de una mejora armamentística de mayor o menor importancia. Según el color del caza al que hayamos abatido, obtendremos una arma u otra. Son los siguientes:

–Amarillo. Aumenta el poder de las estrellas ninja que poseemos al inicio del juego.

–Rojo. El disparo se convierte en unas espectaculares ondas de calor que









van en círculos.

–Azul flojo. Es fácil de reconocer porque está escrita la letra "O" en la cápsula. Cuando la cojamos, aparecerá una sombra la cual nos ayudará en nuestro camino. (¿recordáis "Nemesis" o "Salamander"?). Se podrán cojer un máximo de dos options.

Nota: Cuantas más cápsulas cojamos del mismo color, más veloz y más potente se nos volverá el arma.

FASES

El desarrolo en todas las fases, es el mismo: avanzar hacia adelante saltando las grietas, esquivando, disparando y matando hasta llegar al final de cada fase, aparecerá un enemigo distinto.

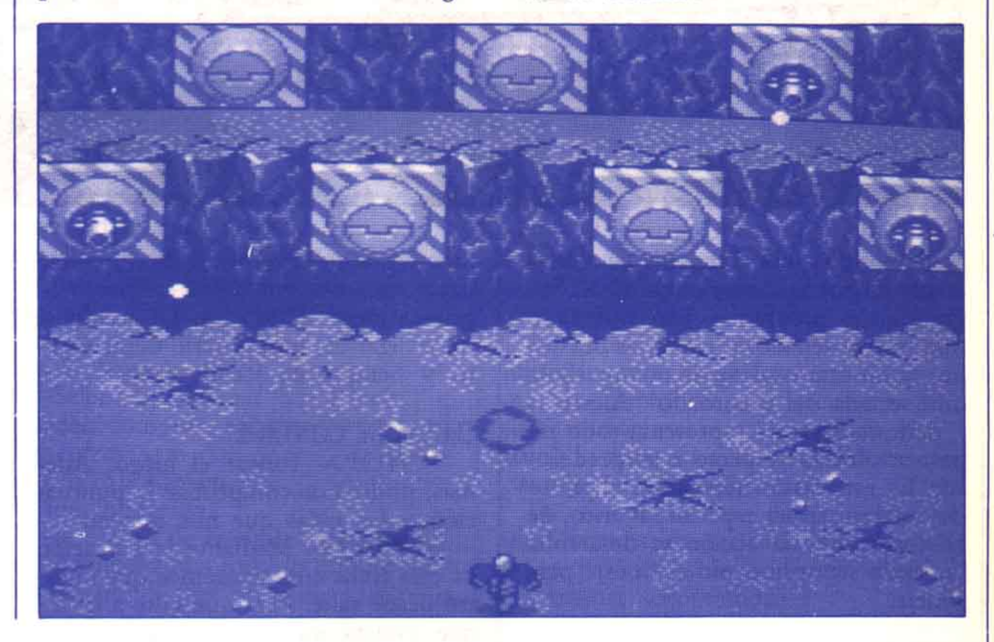
–Fase 1 (Autopista). Al final de la primera fase, nos enfrentaremos con siete cañones automatizados, los cuales están agrupados en dos filas. En la primera hay tres y en la fila de abajo los cuatro restantes. Para destruirlo, solo tenemos que esquivar las balas y destruir los cañones.

–Fase 2 (Ciudad de New York). Esta vez será un robot gigante, que se cree "Cow-Boy" o algo parecido, y lanza una especie de bola como si fuera una soga. Para eliminarlo con tranquilidad, deberemos situarnos siempre delante de él, con el fin de que cuando nos lance la bola, ésta de la vuelta por detrás nuestro sin que nos haga un solo rasguño.

–Fase 3 (Bosque). Mitad monstruo, mitad murciélago, el enemigo gigante de turno es bastante rápido y dispara balas; también nos lanza un potente rayo laser que, de vez en cuando. Para acabar con él no hay ningún truco. Solo esquivar y disparar.

–Fase 4 (Calzada medio enterrada). esta vez le toca el turno a tres y no a uno, son soldados de la Edad Media, y como es lógico, en vez de utilizar láser, nos atacarán con lanzas. La ventaja es que siempre están juntos, nunca se separan. Pero ten cuidado, porque una vez que nos apunten con sus lanzas, saldrán velozmente a nuestro encuentro. Para destruirlos, deberemos desplazarnos a los laterales cuando salgan a nuestro encuentro y luego subiremos porque nos seguirán, aunque no por mucho tiempo, porque desaparecerán para volver a amenazarnos más tarde, y todo esto sin dejar de disparar.

–Fase 5 y última (Plataforma espacial). El enemigo finales el mismísimo jefe supremo de las fuerzas del mal. Es difícil de vencer, parecido al enemigo de la fase tres, muy veloz y con el típico rayo láser que nos disparará de vez en cuando, pero en vez de agredirnos como en el caso de la fase 3, nos lanzará boomerangs de fuego. Le destruiremos esquivando y disparando; así de sencillo.



VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: **GAME MASTER 2** FORMATO: **Cartucho S-RAM**
COMPAÑIA: **KONAMI** MSX: **2**

TIPO: **Utilidad**

Publicado en 1988, al mismo tiempo que "Shalom", y siendo el último cartucho sin SCC que fabricó Konami, "Game Master 2", pese al buen nombre de su primera parte, no llegó a acaparar en su momento la atención que merecía. Quedó, pues, en el limbo.

En Europa se sospechaba su existencia, pero muy pocos la conocían a ciencia cierta, y desde luego nadie había visto el cartucho hasta hace pocos días.

Hoy podemos echar un vistazo a este programa del que tan poco se sabía; una característica que ya se presuponía es la de que el cartucho incluye una S-RAM (RAM alimentada por batería), de 8 K, de caractarísticas parecidas a las de FM PAC, pero con la diferencia de que está gestionada como un disco RAM y se maneja a través de un programa a tal fin, como si de un pequeño disco se tratara.

La S-RAM, en cambio, es manipulada directamente por los programas que la usan, pudiendo darse la circunstancia de que un programa borre los datos que otro había guardado. Son muchos los cartuchos de Konami que pueden usar esta función; "Parodius", "Gryzor", "Nemesis III", "Solid Snake"...

Todo ello resta importancia al principal error de este programa, idéntico al de la primera parte; no funciona con cartuchos de MSX2.

MENUS

La estructura de "Game Master 2" es idéntica a la de sus predecesor, salva algunas modificaciones, que son las siguientes:

–"Game" (Menu principal). Jugar sin cambios, aunque con la posibilidad de pausar el programa <STOP> y volver a "Game Master 2" con <CONTROL>. La pausa silencia los canales de sonido SCC, cosa que no ocurría con el primer "Game Master", pues aún no existía esta modalidad.

–"Modify". Permite alterar el número de vidas y de etapa antes de ponerse a jugar. Tiene las mismas posibilidades que "Game", una vez se ha inicializado el juego.

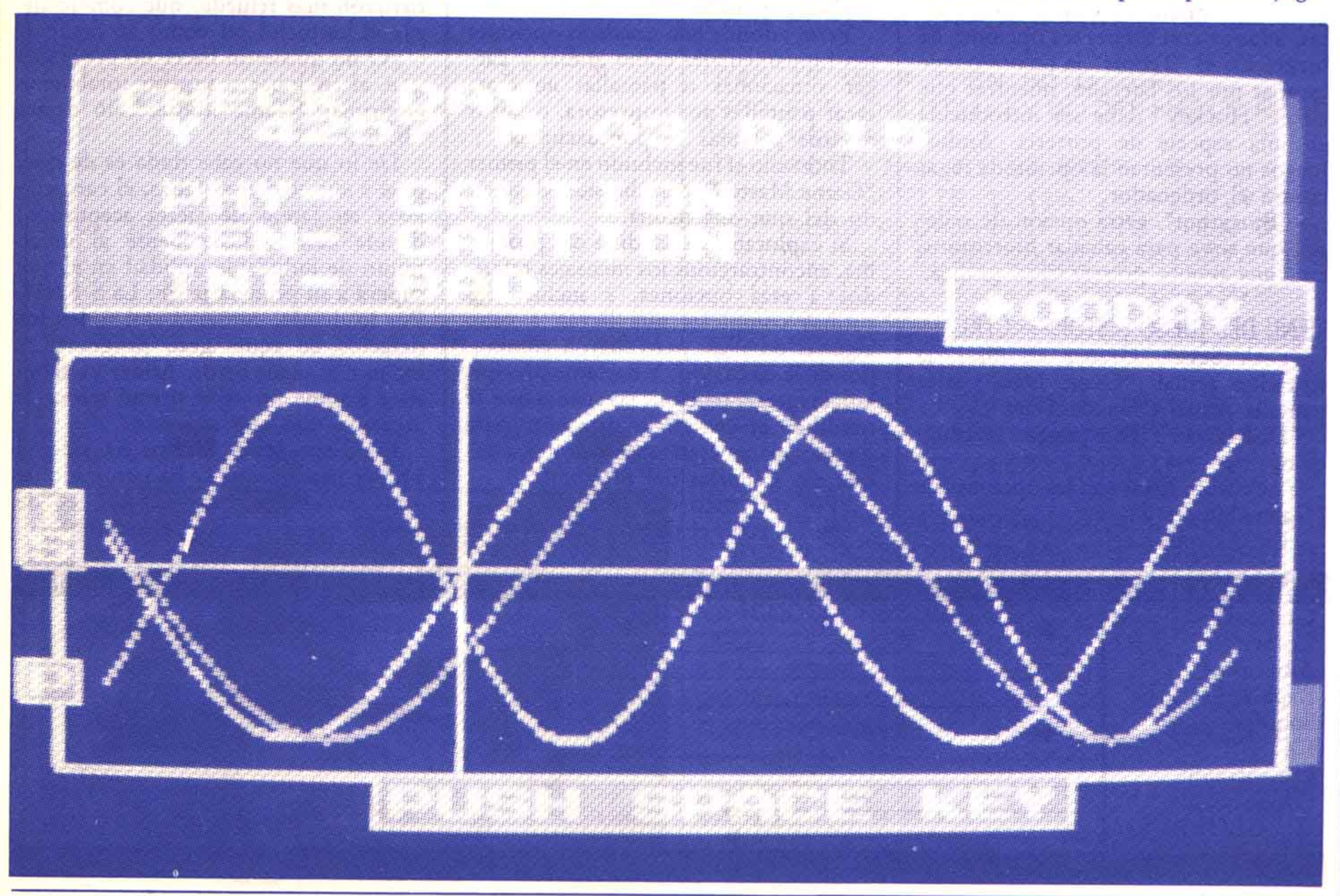
–"Self". Conduce al menú autónomo de "Game Master 2". Es la única opción que puede ser usada sin ningún otro cartucho conectado.

MENU SELF

–"Load Screen Data". Cargar desde el disco una pantalla que hayamos grabado de un juego.

–"S-RAM Disc Utility". Ver el directorio, eliminar ficheros o formatear la S-RAM.

–"Tennis and Hockey". Al sobrar mucho espacio vacío, exactamente 128 K de ROM, esta opción permite jugar





al viejo programa del palo y las raquetas, aunque con diferentes opciones de juego. En el "Tennis" la pelota puede escapar por los laterales, mientras que en el "Hockey" debe ser introducida en una especie de portería. Ambos juegos no presentan la opción de jugar contra el ordenador.

–"Biorythm". Otra opción de relleno, que sirve para calcular biorritmos, con una bonita presentación gráfica.

MENU DEL JUEGO (<STOP>+<CTRL>)

"Disk Save". Grabar en disco la situación actual ("Game Data") o la pantalla actual ("Screen Data").

"Disk Load". Para cargar la situación.

Y se acabó. Estas son las opciones de "Game Master 2".

¿Eso es todo?

¿No hay nada más?

Pero, ¿donde han quedado opciones tan fundamentales como grabar y cargar situaciones o pantallas en cinta sacar pantallas por impresora, o salvar records y tablas de puntuaciones?

Todo ello sí fue incluido en el primer "Game Master", pero ha sido eliminado del que nos ocupa.

Si exploramos el código del programa, encontraremos los mensajes referidos a esas opciones, e incluso las rutinas completas que llevan a cabo algunas de ellas; pero fueron eliminados de la ejecución. Y bastante precipitadamente, si tenemos en cuenta que se modificó el código lo suficiente para que no aparecieran esas opciones, aunque sin quitarlas del programa.

¿Por qué hizo esto Konami?

¿Se les echó el tiempo encima y no tuvieron más remedio que comercializar el cartucho tal como se dejó?

¿O no quisieron hacer un programa que, al englobar y superar totalmente al primer "Game Master", lo dejara obsoleto?

De lo que no cabe duda es de que, pese a sus evidentes faltas, el cartucho goza en Japón de cierta aceptación, debida casi exclusivamente al único punto de indudable utilidad en el que supera a su primera parte: La S-RAM. Por lo demás, conserva casi todos los defectos de aquél gran programa, e incluso le añade otros. Ahora ya sabemos porque no se le prestó nunca la atención que uno esperaba.

Francisco Jesús Martos ha sido el primer usuario que se ha percatado de estas anomalías, por lo que es de justicia que le reconozcamos como tal.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	►					
Color:				►		
Adicción:					►	
Rapidez:				►		
Sonido:	►					
FX:				►		
Presentación:				►		
Originalidad:			►			
GLOBAL:			►			

```
B."
1390 PSET(10+I,130),9:PRINT ₧1,"MET
R.":NEXT
1400 PSET(215,125),9:PRINT ₧1,"Km/m
"
1410 ' █ fondo & barras █
1420 A=USR1(0)
1430 LINE(20,0)-(240,100),7,BF
1440 LINE(60,105)-(200,115),11,BF
1450 LINE(60,106)-(200,114),8,BF
1460 LINE(60,125)-(200,135),11,BF
1470 LINE(60,126)-(199,134),8,BF
1480 LINE(20,99)-(240,103),5,BF
1490 ' █ barco █
1500 A1$="U25R10D25L10"
1510 A2$="U8E2R25F2D8L29"
1520 A3$="C1R170E5R1G5L1G10BL150H15
"
1530 A4$="H5U5E5R25F5D5G5L25"
1540 DRAW"BM30,89XA3$;"
1550 DRAW"BM40,88C9XA4$;"
1560 DRAW"BM80,88C10XA4$;"
1570 DRAW"BM120,88C3XA1$;"
1580 DRAW"BM140,88C2XA1$;"
1590 DRAW"BM160,88C9XA2$;"
1600 DRAW"BM40,92C1R170;"
1610 PAINT(42,85),9:PAINT(82,85),10
1620 PAINT(142,85),2:PAINT(122,85),
3
1630 PAINT(162,85),8:PAINT(45,90),1
1640 FORI=1TO2:PSET(170+I,80),9:COL
OR 1:PRINT ₧1,"H":NEXT
1650 PSET(48,78),9:PRINT ₧1,"A"
1660 PSET(120,75),3:PRINT ₧1,"≡":PS
ET(125,75),3:PRINT ₧1,"≡"
1670 PSET(142,75),2:PRINT ₧1,"≡"
1680 PSET(88,78),10:PRINT ₧1,"B"
1690 PSET(200,160),9:PRINT ₧1,F2
1700 DRAW"BM30,88C14R170;"
1710 O=0
1720 ' █ sprites bombas █
1730 FOR I=15 TO 75 STEP15:O=O+1:PU
T SPRITE 20+O,(I,170),15,4:PUT SPRI
TE 25+O,(I,160),15,5:NEXT
1740 A=USR2(0):RETURN
1750 ' ███ DESTRUCCION(VIDAS) ███
1760 FOR I=1 TO 15:SOUND 7,55:SOUND
```



```
 9,16:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND10,1
6:SOUND11,5:SOUND12,99:SOUND13,0:SO
UND7,15:NEXT
1770 IF V=1 THEN J=36:K=63:L=71:XA=
6
1780 IF V=2 THEN J=120:K=50:L=130:X
A=4
1790 IF V=3 THEN J=74:K=63:L=115:XA
=3
1800 IF V=4 THEN J=160:K=66:L=200:X
A=2
1810 IF V=5 THEN J=140:K=50:L=155:X
A=1
1820 IF V=>4 THEN PSET(190,175),9:P
RINT ₧1,"-ALARMA-":LINE(188,173)-(2
54,185),1,B
1830 IF V=>5 THEN 2340
1840 FOR F=J TO L STEP 4:LINE(F,88)
-(F+1,K+INT(RND(1)*9)-4),INT(RND(1)
*14)+3:NEXT
1850 LINE(209,116)-(240,124),9,BF:P
SET(218,117),9:PRINT ₧1,XA:RETURN
1860 ' ███ PUERTO ███
1870 CO=0:CU=0
1880 X1=X1-3:IF X1=>0 THEN PUT SPRI
TE 1,(X1,Y1),9,2 ELSE CU=1
1890 X2=X2-3:IF X2=>0 THEN PUT SPRI
TE 2,(X2,Y2),9,2 ELSE CO=1
1900 IF CU<>1 OR CO<>1 THEN 1870
1910 PSET(43,0),7:PRINT₧1,"BIENVENI
DO A...";T1$
1930 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,0),9:N
EXT
1940 IF V=>4 THEN GOTO 2040
1950 FOR K=1TO3:KEY(K)OFF:NEXT:REST
ORE 1980:Q=0
1960 FOR Y7=4 TO 69 STEP .5
1970 PUT SPRITE 1,(167,Y7),12,9
1980 READ A:Q=Q+1:IF Q>13 THEN Q=1:
RESTORE1980 ELSE SOUND Q,A:DATA 0,0
,0,0,24,0,22,32,2,16,90,2,12,0,0
1990 NEXT Y7
2000 SOUND 7,60
2010 FOR J=G TO 200 STEP 3
2020 LINE(60,106)-(J,114),1,BF
2030 F2=F2+3:LINE(190,158)-(245,170
),9,BF:PSET(200,160),9:PRINT ₧1,F2:
BEEP:NEXT
2040 PLAY"V14S8M2300CR64CR64CBGGBCR
63ECECL3405DCCCCR64","V13CR64DR64CE
FFECR63FGFDL3405DCCCCR64","V12CR64C
R64CCCCCCR63DDDDL3405DECCCR64"
2050 IF V=>5 THEN 2340
2060 F2=F2+(2500-V*500)
2070 T2$=T1$:FOR B=1 TO 500:NEXT
2080 A5=A5+1:IF A5=1 THEN T=1250:T1
$="NORUEGA":Z6=60:Z7=140
2090 IF A5=2 THEN T=1000:T1$="FRANC
IA":Z6=140:Z7=50
2100 IF A5=3 THEN T=1300:T1$="ESPAÑ
A":Z6=50:Z7=140
```



```
2110 IF A5=4 THEN T=1500:T1$="MARRU
ECOS":Z6=170:Z7=40
2120 IF A5=5 THEN T=1450:T1$="ITALI
A":Z6=70:Z7=120
2130 IF A5=6 THEN T=1200:T1$="GRECI
A":Z6=140:Z7=50
2140 IF A5=7 THEN T=2200:T1$="U.R.S
.S.":Z6=40:Z7=180
2150 IF A5>7 THEN 3600
2160 GOSUB 1420
2170 GOTO 280
2180 '    [redacted] INFORMACION [redacted]
2190 FOR Q=0 TO 9:PUTSPRITEQ,(0,0),
0:NEXT
2200 SOUND7,60:PLAY"T255V15CBAD","T
254V14FEDA","T253V1301FCGB"
2210 LINE(30,4)-(220,60),15,BF
2220 IF F2>F5 THEN F5=F2
2230 E!=T/XA
2240 PSET(48,10),15:PRINT ₧1,T2$;"-
";T1$
2250 PSET(48,20),15:PRINT ₧1,"Tiemp
o:";E!;"m.":BEEP
2260 PSET(48,30),15:PRINT ₧1,"Dista
ncia:";T;"Km":BEEP
2270 PSET(48,40),15:PRINT ₧1,"Recor
d:";F5:BEEP
2280 LINE(170,50)-(180,60),1,B
2290 PSET(173,53),15:PRINT ₧1,"1"
2300 PSET(60,50),15:PRINT ₧1," Puls
a fuego"
2310 E=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRI
G(2):IF E=-1 THEN 2320 ELSE 2310
2320 LINE(30,2)-(220,60),7,BF
2330 RETURN
2340 '     [redacted] GAME OVER [redacted]
2350 Y=89:G=102
2360 FOR S=0 TO 5:PUTSPRITES,(0,0),
9:NEXT
2370 FOR X=30 TO 200  STEP 4
2380 PSET(X+4,Y+4),INT(RND(1)*9)+2:
SOUND0,65:SOUND1,15:SOUND2,97:SOUND
3,15:SOUND4,162:SOUND5,15:SOUND6,15
:SOUND7,21:SOUND8,31:SOUND9,31:SOUN
D10,31:SOUND11,228:SOUND12,37:SOUND
13,1
2390 LINE(X,Y)-(X,Y-INT(RND(1)*40)-
20),INT(RND(1)*14)+2
2400 LINE(X+5,Y+2)-(X,Y-INT(RND(1)*
30)-15),INT(RND(1)*14)+2:G=G-.25:LI
NE(20,G-2)-(240,G),5
2410 NEXT
2420 FORI=1TO15:SOUND7,55:SOUND9,16
:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND10,16:SOU
ND11,5:SOUND12,99:SOUND13,0:SOUND7,
15:NEXT:FOR I=0 TO800:NEXT:SOUND7,6
0
2430 LINE(50,30)-(200,55),7,BF:FOR
I=0TO2:PSET(115+I,38):PRINT ₧1,"FIN
":E$="T25004V14CDEFGABC":F$="T25004
V13CBAGFEDC":G$="T25001V12CCCCCCCC"
:PLAY E$,F$,G$:NEXT
2440 PLAY"L1D-","L1C-","L1E-"
2450 FORI=1TO2000:NEXT:GOTO 2510
2460 '     [redacted] PAUSA [redacted]
2470 FOR I=1TO2:PSET(100+I,0),9:PRI
NT₧1,"-PAUSA-":NEXT
2480 A=STICK(0) OR STICK(2) OR STIC
K(1) OR STRIG(1)ORSTRIG(2)ORSTRIG(0
)ORSTRIG(3)ORSTRIG(4):IFA=0 THEN248
0
2490 LINE(90,0)-(170,9),7,BF
2500 RETURN
2510 '     [redacted] PORTADA JUEGO [redacted]
2520 COLOR 15,1,7:SCREEN 2:A=USR1(0
):LINE(20,20)-(235,170),5,BF:ON STR
IG GOSUB 240,240,240:FORI=0TO4:STRI
G(I)ON:NEXT
```

```
2530 COLOR 1
2540 '█ dibuja barco █
2550 LINE (92,140)-(130,60),,BF
2560 LINE (92,59)-(111,26)
2570 LINE -(130,59)
2580 PAINT (111,46)
2590 CIRCLE (111,141),19,, 3.14159,
 0
2600 PAINT (122,147)
2610 LINE (104,152)-(119,134),2,BF
2620 LINE (104,130)-(119,112),10,BF
2630 CIRCLE (111,100),6,8
2640 PAINT (110,97),8
2650 CIRCLE (111,84),6,4
2660 PAINT (110,81),4
2670 LINE (103,55)-(120,74),13,BF
2680 PSET (109,62):PRINT#1,"H"
2690 LINE (111,26)-(111,22)
2700 LINE (111,161)-(111,165)
2710 LINE -(112,161)
2720 LINE -(110,161)
2730 LINE -(110,162)
2740 '█ dibuja aviones █
2750 COLOR 15
2760 LINE (65,94)-(75,98),,BF
2770 LINE (70,89)-(70,107)
2780 LINE (67,106)-(73,105),,BF
2790 LINE (64,99)-(64,91)
2800 LINE (76,99)-(76,91)
2810 LINE(71,99)-(69,91),,BF
2820 COLOR 4
2830 LINE (145,110)-(155,114),,BF
2840 LINE (144,107)-(144,115)
2850 LINE (156,107)-(156,115)
2860 LINE (150,105)-(150,122)
2870 LINE (149,107)-(151,115),,BF
2880 LINE (148,121)-(152,120),,BF
2890 COLOR 11
2900 '█ dibuja lancha █
2910 LINE (199,90)-(222,130),,BF
2920 CIRCLE (211,131),11,, 3.14159,
 0
2930 PAINT (212,135)
2940 CIRCLE (210,90),11,, 0, 3.1415
9
2950 PAINT (208,86)
2960 COLOR 1
2970 CIRCLE (211,97),4
2980 PAINT (211,96)
2990 LINE (212,112)-(217,123),,B
3000 LINE (215,117)-(204,117)
3010 LINE (216,118)-(204,118)
3020 LINE (210,131)-(217,133),,B
3030 LINE (210,132)-(204,132)
3040 LINE (215,129)-(215,135)
3050 LINE (206,131)-(206,133)
3060 COLOR 8:'█ titulo y (c) █
3070 FORI=1TO2:PSET(42+I,6),1:PRINT
 #1,"EL    C A R G U E R O":NEXT
3080 COLOR 12
3090 PSET (60,175),1:PRINT#1,"c"
3100 CIRCLE (62,179),6
3110 COLOR 11
3120 PSET (95,177),1:PRINT #1,"DUMI
CK Soft. <·>"
3130 COLOR 1
3140 LINE(147,132)-(148,132)
3150 LINE (137,130)-(138,135),11,B
3160 LINE (85,120)-(86,115),11,B
3170 LINE (167,116)-(170,117),,BF
3180 '    █ musica █
3190 A=USR2(0):P=0:SOUND7,60
3200 A$="L4T255O4V14BCBBDDEFGDFABBD
CEB"
3210 B$="L4T255O4V13BDAFDEGAFDBCAFG
CCB"
3220 C$="L4T255O3V12S15M2300BCCDDCE
EFCFGGAAAB"
3230 M$="V15L64T255O1CR64CR64CR64C2
R60"
3240 PLAY A$,B$,C$:PLAYM$,M$,M$:PLA
YB$,A$,C$
3250 FORQ=15TO1STEP-1:PLAY"V=Q;":PL
AY"T253L59O1B":NEXT
3260 PSET(54,160),4:PRINT #1,"-Puls
a   fuego-"
3270 FOR P=0TO600:NEXT:GOTO 3190
3280 '     ██ redefiniciones ██
3290 RESTORE 3390
3300 FOR I=0 TO 6:B$=""
3310 FOR B=1 TO 8
3320 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$
))
3330 NEXT
3340 SPRITE$(I)=B$:NEXT
3350 FOR I=7 TO 9:B$=""
3360 FOR B=1 TO 32:READ A$:B$=B$+CH
R$(VAL("&H"+A$))
3370 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
3380 RETURN
3390 DATA 7C,92,92,FE,92,92,7C,0
3400 DATA 40,60,70,7E,E7,7C,60,60
3410 DATA 2,6,E,7E,CF,7E,6,0
3420 DATA 0,18,18,18,18,18,18,0
3430 DATA 0,1C,3E,7F,3E,1C,0,0
3440 DATA 8,1C,1C,1C,36,77,14,1C
3450 DATA A5,2A,A5,59,49,A5,2A,A5
3460 DATA 3C,7F,7F,FF,FF,FF,31,0
3470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3480 DATA 78,FC,FE,FF,FF,FE,F8,C0
3490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3500 DATA 3C,7F,7F,FF,FF,FF,31,0
3510 DATA 0,3C,7F,7F,FF,FF,FF,31
3520 DATA 78,FC,FE,FF,FF,FE,F8,C0
```



```
3530 DATA 78,FC,FE,FF,FF,FE,F8,C0
3540 DATA FF,1,71,9F,9F,7F,98,7F
3550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3560 DATA FE,80,81,83,FC,FF,60,FE
3570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3580 '  ██ ERRORES ██
3590 ON ERROR GOTO 3590:RESUME NEXT
3600 '       █ FIN █
3610 SCREEN 2:A$=INKEY$:BEEP:IF A$<
>""THEN 2520ELSE 3610
```

Test de listados

10 - 58	530 -160	1050 - 86	1570 - 95	2100 -202	2620 -161	3140 - 6
20 - 58	540 - 58	1060 - 28	1580 - 96	2110 - 73	2630 -178	3150 -167
30 - 58	550 - 46	1070 - 13	1590 -105	2120 - 7	2640 -110	3160 - 33
40 - 58	560 -224	1080 -227	1600 - 43	2130 - 4	2650 -158	3170 -241
50 - 58	570 -114	1090 -200	1610 -159	2140 -105	2660 - 90	3180 - 58
60 - 58	580 -112	1100 - 83	1620 - 31	2150 - 13	2670 - 51	3190 -153
70 - 58	590 - 59	1110 -137	1630 -239	2160 - 44	2680 -192	3200 - 6
80 - 58	600 - 60	1120 -111	1640 - 71	2170 -176	2690 -229	3210 - 9
90 - 58	610 - 63	1130 - 6	1650 -211	2180 - 58	2700 -251	3220 -143
100 - 58	620 - 66	1140 - 11	1660 -191	2190 -144	2710 - 77	3230 -176
110 - 58	630 - 41	1150 -204	1670 -213	2200 - 28	2720 - 75	3240 -118
120 - 58	640 -181	1160 -175	1680 -251	2210 - 17	2730 - 76	3250 -111
130 - 58	650 -213	1170 -105	1690 -175	2220 - 40	2740 - 58	3260 - 89
140 - 58	660 - 17	1180 -236	1700 - 93	2230 - 54	2750 -219	3270 - 49
150 - 58	670 -120	1190 -129	1710 - 79	2240 - 71	2760 - 3	3280 - 58
160 - 58	680 - 64	1200 - 58	1720 - 58	2250 -184	2770 - 39	3290 -229
170 - 91	690 - 58	1210 -129	1730 - 34	2260 -239	2780 - 22	3300 -142
180 - 84	700 -151	1220 - 79	1740 - 74	2270 -184	2790 - 21	3310 -183
190 -220	710 -232	1230 -211	1750 - 58	2280 - 79	2800 - 45	3320 -164
200 -230	720 - 58	1240 -200	1760 -102	2290 - 42	2810 - 1	3330 -131
210 -194	730 - 59	1250 - 60	1770 -142	2300 -160	2820 -210	3340 -151
220 -129	740 - 52	1260 - 72	1780 - 15	2310 - 39	2830 -195	3350 -152
230 -120	750 -233	1270 -209	1790 -223	2320 - 9	2840 -213	3360 -139
240 -206	760 -235	1280 -130	1800 -141	2330 -142	2850 -237	3370 - 84
250 -130	770 -234	1290 -246	1810 - 60	2340 - 58	2860 -230	3380 -142
260 - 58	780 -228	1300 - 58	1820 - 18	2350 -149	2870 -193	3390 - 19
270 - 77	790 - 48	1310 - 32	1830 -233	2360 -153	2880 -212	3400 - 39
280 - 19	800 -142	1320 - 5	1840 -174	2370 -151	2890 -215	3410 - 76
290 -219	810 - 35	1330 -207	1850 - 59	2380 - 85	2900 - 58	3420 -142
300 -180	820 - 37	1340 -132	1860 - 58	2390 -236	2910 - 56	3430 -157
310 -107	830 - 36	1350 - 80	1870 -100	2400 - 19	2920 -177	3440 -252
320 - 58	840 - 58	1360 -160	1880 - 94	2410 -131	2930 -181	3450 - 81
330 - 58	850 -160	1370 - 55	1890 - 94	2420 -173	2940 -135	3460 - 96
340 - 34	860 -177	1380 - 20	1900 -201	2430 -100	2950 -128	3470 - 56
350 - 12	870 -158	1390 -252	1910 -208	2440 -175	2960 -207	3480 -207
360 - 34	880 -128	1400 -187	1930 -133	2450 -253	2970 -204	3490 - 56
370 -197	890 -126	1410 - 58	1940 - 67	2460 - 58	2980 -141	3500 - 96
380 -153	900 -124	1420 -129	1950 - 39	2470 - 54	2990 - 9	3510 - 96
390 -228	910 - 58	1430 - 57	1960 -204	2480 -194	3000 -100	3520 -207
400 -115	920 -128	1440 -177	1970 - 8	2490 -224	3010 -103	3530 -207
410 -126	930 -139	1450 -176	1980 - 18	2500 -142	3020 - 36	3540 - 70
420 - 57	940 -125	1460 -217	1990 - 19	2510 - 58	3030 -125	3550 - 56
430 - 64	950 -124	1470 -215	2000 - 83	2520 -234	3040 -141	3560 -133
440 - 58	960 -130	1480 -155	2010 -162	2530 -207	3050 -123	3570 - 56
450 - 39	970 -180	1490 - 58	2020 - 28	2540 - 58	3060 - 74	3580 - 58
460 - 42	980 -141	1500 -144	2030 -138	2550 - 93	3070 - 15	3590 - 74
470 -214	990 -103	1510 - 50	2040 -164	2560 -247	3080 -216	3600 - 58
480 -187	1000 -249	1520 -153	2050 -233	2570 -249	3090 - 89	3610 -114
490 -103	1010 - 50	1530 - 41	2060 - 86	2580 -247	3100 -139	TOTAL:
500 -193	1020 - 58	1540 -188	2070 -232	2590 - 95	3110 -215	
510 - 20	1030 - 54	1550 - 57	2080 -185	2600 -103	3120 - 21	41840
520 -156	1040 -100	1560 -101	2090 -128	2610 -199	3130 -207	

REPLICANTE

No se trata de un juego, el programa nos muestra una de las imágenes más conocidas por los aficionados a la ciencia ficción.

```
10 REM ***************
20 REM * REPLICANTE   *
30 REM * Toni Franco *
40 REM * MSX CLUB    *
50 REM ***************
60 COLOR1,14,1:SCREEN2:
DEFUSR0=&H41:U=USR(0)
70 PSET (127,17)
80 LINE -(130,20)
90 LINE -(133,19)
100 LINE -(134,21)
110 LINE -(141,23)
120 LINE -(142,26)
130 LINE -(140,25)
140 LINE -(139,29)
150 LINE -(142,31)
160 LINE -(143,39)
170 LINE -(141,41)
180 LINE -(140,45)
190 LINE -(144,43)
200 LINE -(146,46)
210 LINE -(148,54)
220 LINE -(151,53)
230 LINE -(152,51)
240 LINE -(154,53)
250 LINE -(153,57)
260 LINE -(147,60)
270 LINE -(145,59)
280 LINE -(138,61)
290 LINE -(136,71)
300 LINE -(137,75)
310 LINE -(136,79)
320 LINE -(145,75)
330 LINE -(147,78)
340 LINE -(145,78)
350 LINE -(143,79)
360 LINE -(144,81)
370 LINE -(141,82)
380 LINE -(140,81)
390 LINE -(136,82)
400 LINE -(139,84)
410 PSET (140,85)
420 LINE -(146,83)
430 LINE -(148,91)
440 LINE -(150,100
450 LINE -(147,105
460 LINE -(148,99)
470 LINE -(145,96)
480 LINE -(143,98)
```




```
490 LINE -(145,111
500 LINE -(142,114
510 LINE -(140,113
520 LINE -(134,114
530 LINE -(131,112
540 LINE -(135,109
550 LINE -(137,110
560 LINE -(138,109
570 LINE -(135,101
580 LINE -(132,84)
590 LINE -(130,97)
600 LINE -(129,108
610 LINE -(130,110
620 LINE -(130,112
630 PSET (133,114)
640 LINE -(133,119
650 LINE -(138,121)
660 LINE -(140,124)
670 LINE -(139,127)
680 LINE -(135,129)
690 LINE -(135,136)
700 LINE -(140,132)
710 LINE -(147,125)
720 LINE -(153,111)
730 LINE -(156,89)
740 LINE -(155,71)
750 LINE -(153,58)
760 PSET (156,67)
770 LINE -(158,55)
780 LINE -(156,37)
790 LINE -(151,21)
800 LINE -(140,17)
810 LINE -(127,16)
820 PSET (127,16)
830 LINE -(117,18)
840 LINE -(111,25)
850 LINE -(107,43)
860 LINE -(106,59)
870 LINE -(103,57)
880 LINE -(101,59)
890 LINE -(102,64)
900 LINE -(89,75)
910 LINE -(67,86)
920 LINE -(41,97)
930 LINE -(39,108)
940 LINE -(41,122)
950 LINE -(38,142)
960 LINE -(41,157)
970 LINE -(47,165)
980 LINE -(45,175)
990 LINE -(52,179)
1000 LINE -(61,178)
1010 LINE -(55,191)
1020 PSET (143,149)
1030 LINE -(146,142)
1040 LINE -(165,148)
1050 LINE -(167,155)
1060 LINE -(163,155)
1070 LINE -(162,149)
1080 PSET (161,149)
1090 LINE -(159,150)
1100 LINE -(159,155)
1110 LINE -(157,155)
1120 LINE -(156,148)
1130 LINE -(147,145)
1140 LINE -(146,149)
1150 LINE -(144,149)
1160 PSET (143,146)
1170 LINE -(128,149)
1180 LINE -(98,152)
1190 LINE -(102,149)
1200 LINE -(100,147)
1210 LINE -(95,149)
1220 LINE -(78,153)
1230 LINE -(68,151)
1240 LINE -(64,145)
1250 LINE -(69,148)
1260 LINE -(81,146)
1270 LINE -(78,144)
1280 LINE -(69,142)
1290 LINE -(79,141)
1300 LINE -(83,143)
1310 LINE -(81,138)
1320 LINE -(72,131)
1330 LINE -(83,133)
1340 LINE -(87,140)
1350 LINE -(90,145)
1360 LINE -(103,144)
1370 LINE -(109,147)
1380 LINE -(127,146)
```

```
1390 LINE -(141,144)
1400 LINE -(145,144)
1410 PSET (156,79)
1420 LINE -(178,89)
1430 LINE -(180,93)
1440 LINE -(197,103)
1450 LINE -(203,119)
1460 LINE -(207,137)
1470 LINE -(210,136)
1480 LINE -(208,162)
1490 LINE -(204,177)
1500 LINE -(183,182)
1510 LINE -(173,184)
1520 PSET (173,185)
1530 LINE -(177,191)
1540 PSET (191,181)
1550 LINE -(192,191)
1560 PSET (158,160)
1570 LINE -(156,163)
1580 LINE -(157,168)
1590 LINE -(165,166)
1600 PSET (161,168)
1610 LINE -(159,171)
1620 LINE -(162,173)
1630 LINE -(169,171)
1640 LINE -(171,167)
1650 LINE -(169,162)
1660 LINE -(164,161)
1670 LINE -(158,160)
1680 PAINT (160,157)
1690 PAINT( 161,163 )
1700 PAINT (160,168)
1710 PSET (148,102)
1720 PSET (82,142)
1730 PSET (74,132)
1740 PSET (0,188)
1750 LINE -(65,188)
1760 PSET (192,188)
1770 LINE -(255,188)
1780 PSET (255,185)
1790 LINE -(191,185)
1800 PSET (57,185)
1810 LINE -(0,185)
1820 PSET (0,182)
1830 LINE -(69,182)
1840 PSET (192,182)
1850 LINE -(255,182)
1860 PSET (255,179)
1870 LINE -(0,179)
1880 PSET (0,176)
1890 LINE -(255,176)
1900 PSET (255,173)
1910 LINE -(0,173)
1920 PSET (0,170)
1930 LINE -(255,170)
1940 PSET (255,167)
1950 LINE -(0,167)
1960 PSET (0,164)
1970 LINE -(255,164)
1980 PSET (255,161)
1990 LINE -(0,161)
2000 PSET (0,158)
2010 LINE -(255,158)
2020 PSET (255,155)
2030 LINE -(0,155)
2040 PSET (0,152)
2050 LINE -(157,152)
2060 PSET (159,152)
2070 LINE -(163,152)
2080 PSET (166,152)
2090 LINE -(255,152)
2100 PSET (255,149)
2110 LINE -(165,149)
2120 PSET (156,149)
2130 LINE -(124,149)
2140 PSET (51,149)
2150 LINE -(0,149)
2160 PSET (0,146)
2170 LINE -(47,146)
2180 PSET (210,146)
2190 LINE -(255,146)
2200 PSET (255,143)
2210 LINE -(180,143)
2220 PSET (43,143)
2230 LINE -(0,143)
2240 PSET (0,140)
2250 LINE -(44,140)
2260 PSET (211,140)
2270 LINE -(255,140)
2280 PSET (255,137)
2290 LINE -(161,137)
2300 PSET (44,137)
2310 LINE -(0,137)
2320 PSET (0,134)
2330 LINE -(74,134)
2340 PSET (200,134)
2350 LINE -(255,134)
2360 PSET (255,131)
2370 LINE -(143,131)
2380 PSET (50,131)
2390 LINE -(0,131)
2400 PSET (0,128)
2410 LINE -(117,129)
2420 PSET (206,128)
2430 LINE -(255,128)
2440 PSET (255,125)
2450 LINE -(205,125)
2460 PSET (42,125)
2470 LINE -(0,125)
2480 PSET (0,122)
2490 LINE -(0,122)
2500 LINE -(42,122)
2510 PSET (182,122)
2520 LINE -(255,122)
2530 PSET (255,119)
2540 LINE -(203,119)
2550 PSET (52,119)
2560 LINE -(0,119)
2570 PSET (0,116)
2580 LINE -(42,116)
2590 PSET (199,116)
2600 LINE -(255,116)
2610 PSET (255,113)
2620 LINE -(201,113)
2630 PSET (44,113)
2640 LINE -(0,113)
2650 PSET (0,110)
2660 LINE -(55,110)
2670 PSET (194,110)
2680 LINE -(255,110)
2690 PSET (255,107)
2700 LINE -(198,107)
2710 PSET (42,107)
2720 LINE -(0,107)
2730 PSET (0,104)
2740 LINE -(40,104)
2750 PSET (195,104)
2760 LINE -(255,104)
2770 PSET (255,101)
2780 LINE -(191,101)
2790 PSET (43,101)
2800 LINE -(0,101)
2810 PSET (0,98)
2820 LINE -(41,98)
2830 PSET (184,98)
2840 LINE -(255,98)
2850 PSET (255,95)
2860 LINE -(183,95)
2870 PSET (55,95)
2880 LINE -(0,95)
2890 PSET (0,92)
2900 LINE -(99,92)
2910 PSET (180,92)
2920 LINE -(255,92)
2930 PSET (255,89)
2940 LINE -(170,89)
2950 PSET (58,89)
2960 LINE -(0,89)
2970 PSET (0,86)
2980 LINE -(85,86)
2990 PSET (173,86)
3000 LINE -(255,86)
3010 PSET (255,83)
3020 LINE -(163,83)
3030 PSET (80,83)
3040 LINE -(0,83)
3050 PSET (0,80)
3060 LINE -(79,80)
3070 PSET (158,80)
3080 LINE -(255,80)
3090 PSET (255,77)
3100 LINE -(155,77)
3110 PSET (84,77)
3120 LINE -(0,77)
3130 PSET (0,74)
3140 LINE -(94,74)
3150 PSET (155,74)
3160 LINE -(255,74)
3170 PSET (255,71)
3180 LINE -(155,71)
3190 PSET (98,71)
3200 LINE -(0,71)
3210 PSET (0,68)
```

```
3220 LINE -(99,68)
3230 PSET (155,68)
3240 LINE -(255,68)
3250 PSET (255,65)
3260 LINE -(156,65)
3270 PSET (103,65)
3280 LINE -(0,65)
3290 PSET (0,62)
3300 LINE -(104,62)
3310 PSET (157,62)
3320 LINE -(255,62)
3330 PSET (255,59)
3340 LINE -(158,59)
3350 PSET (100,59)
3360 LINE -(0,59)
3370 PSET (0,56)
3380 LINE -(110,56)
3390 PSET (158,56)
3400 LINE -(255,56)
3410 PSET (255,53)
3420 LINE -(158,53)
3430 PSET (107,53)
3440 LINE -(0,53)
3450 PSET (0,50)
3460 LINE -(108,50)
3470 PSET (157,50)
3480 LINE -(255,50)
3490 PSET (255,47)
3500 LINE -(157,47)
3510 PSET (107,47)
3520 LINE -(0,47)
3530 PSET (0,44)
3540 LINE -(0,44)
3550 LINE -(106,44)
3560 PSET (157,44)
3570 LINE -(255,44)
3580 PSET (255,41)
3590 LINE -(156,41)
3600 PSET (107,41)
3610 LINE -(0,41)
3620 PSET (0,38)
3630 LINE -(112,38)
3640 PSET (156,38)
3650 LINE -(255,38)
3660 PSET (255,35)
3670 LINE -(155,35)
3680 PSET (108,35)
3690 LINE -(0,35)
3700 PSET (0,32)
3710 LINE -(110,32)
3720 PSET (155,32)
3730 LINE -(255,32)
3740 PSET (255,29)
3750 LINE -(153,29)
3760 PSET (109,29)
3770 LINE -(0,29)
3780 PSET (0,26)
3790 LINE -(113,26)
3800 PSET (153,26)
3810 LINE -(255,26)
3820 PSET (255,23)
3830 LINE -(152,23)
3840 PSET (114,23)
3850 LINE -(0,23)
3860 PSET (0,20)
3870 LINE -(0,20)
3880 LINE -(117,20)
3890 LINE -(118,20)
3900 PSET (150,20)
3910 LINE -(255,20)
3920 PSET (255,17)
3930 LINE -(255,17)
3940 LINE -(142,17)
3950 PSET (119,17)
3960 LINE -(0,17)
3970 PSET (0,14)
3980 LINE -(255,14)
3990 PSET (0,11)
4000 LINE -(255,11)
4010 PSET (255,8)
4020 LINE -(0,8)
4030 PSET (0,5)
4040 LINE -(255,5)
4050 PSET (255,2)
4060 LINE -(255,2)
4070 LINE -(0,2)
4080 PSET (0,191)
4090 LINE -(56,191)
4100 PSET (192,191)
4110 LINE -(255,191)
4120 PSET (141,25)
4130 DEFUSR0=&H44:U=USR(0)
4140 GOTO 4140
```

Test de listados

10	0	280	3	550	51	820	236	1090	113	1360	51	1630	144
20	0	290	11	560	51	830	195	1100	118	1370	60	1640	142
30	0	300	16	570	40	840	196	1110	116	1380	77	1650	135
40	0	310	19	580	20	850	210	1120	108	1390	89	1660	129
50	0	320	24	590	31	860	225	1130	96	1400	93	1670	122
60	99	330	29	600	41	870	220	1140	99	1410	72	1680	151
70	237	340	27	610	44	880	220	1150	97	1420	71	1690	158
80	210	350	216	620	46	890	226	1160	249	1430	77	1700	162
90	212	360	29	630	84	900	224	1170	81	1440	104	1710	87
100	215	370	27	640	56	910	213	1180	54	1450	126	1720	61
110	224	380	25	650	63	920	198	1190	55	1460	148	1730	43
120	228	390	22	660	68	930	207	1200	51	1470	150	1740	27
130	225	400	27	670	70	940	223	1210	48	1480	174	1750	57
140	228	410	62	680	68	950	240	1220	35	1490	185	1760	217
150	233	420	33	690	75	960	2	1230	23	1500	169	1770	247
160	216	430	43	700	76	970	16	1240	13	1510	161	1780	21
170	242	440	54	710	76	980	24	1250	21	1520	195	1790	180
180	245	450	56	720	68	990	35	1260	31	1530	172	1800	79
190	247	460	51	730	49	1000	43	1270	26	1540	209	1810	247
200	252	470	45	740	30	1010	50	1280	15	1550	187	1820	21
210	6	480	216	750	15	1020	249	1290	24	1560	155	1830	55
220	8	490	60	760	60	1030	92	1300	102	1570	123	1840	211
230	7	500	60	770	17	1040	117	1310	23	1580	129	1850	241
240	11	510	57	780	253	1050	126	1320	7	1590	135	1860	15
250	14	520	52	790	232	1060	122	1330	20	1600	166	1870	241
260	11	530	47	800	217	1070	115	1340	31	1610	134	1880	15
270	8	540	48	810	203	1080	147	1350	39	1620	139	1890	235

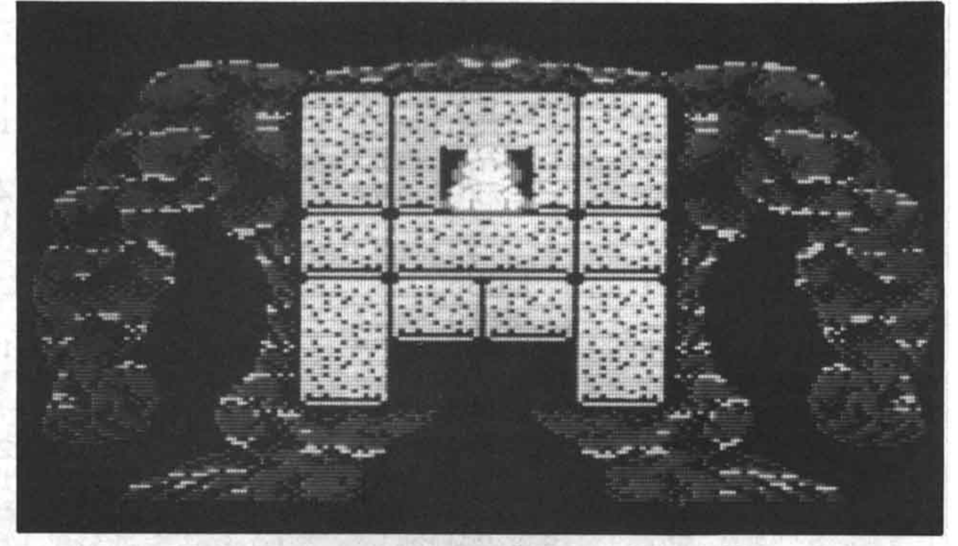
1900 - 9	2230 - 21	2560 -181	2890 -187	3220 -227	3550 -210	3880 -197
1910 -235	2240 -235	2570 -211	2900 -251	3230 - 60	3560 - 38	3890 -198
1920 - 9	2250 -244	2580 -218	2910 -109	3240 -127	3570 -103	3900 - 7
1930 -229	2260 -188	2590 -152	2920 -151	3250 -157	3580 -133	3910 - 79
1940 - 3	2270 -199	2600 -175	2930 -181	3260 - 25	3590 - 1	3920 -109
1950 -229	2280 -229	2610 -205	2940 - 63	3270 - 5	3600 -241	3930 - 76
1960 - 3	2290 -102	2620 -118	2950 -240	3280 -127	3610 -103	3940 -219
1970 -223	2300 - 18	2630 -250	2960 -151	3290 -157	3620 -133	3950 -229
1980 -253	2310 -199	2640 -175	2970 -181	3300 -226	3630 -210	3960 - 79
1990 -223	2320 -229	2650 -205	2980 -231	3310 - 56	3640 - 31	3970 -109
2000 -253	2330 - 12	2660 -225	2990 - 96	3320 -121	3650 - 97	3980 - 73
2010 -217	2340 -171	2670 -141	3000 -145	3330 -151	3660 -127	3990 -106
2020 -247	2350 -193	2680 -169	3010 -175	3340 - 21	3670 -250	4000 - 70
2030 -217	2360 -223	2690 -199	3020 - 50	3350 -252	3680 -236	4010 -102
2040 -247	2370 -216	2700 -109	3030 - 0	3360 -121	3690 - 97	4020 - 72
2050 -113	2380 - 18	2710 -242	3040 -145	3370 -151	3700 - 95	4030 -102
2060 -148	2390 -193	2720 -169	3050 -175	3380 -226	3710 -170	4040 - 66
2070 -119	2400 -223	2730 -199	3060 -219	3390 - 51	3720 -248	4050 - 96
2080 -155	2410 - 50	2740 -204	3070 - 75	3400 -115	3730 - 59	4060 - 63
2090 -211	2420 -171	2750 -136	3080 -139	3410 -145	3740 -121	4070 - 66
2100 -241	2430 -187	2760 -163	3090 -169	3420 - 15	3750 -242	4080 - 30
2110 -118	2440 -217	2770 -193	3100 - 36	3430 -253	3760 -231	4090 - 51
2120 -142	2450 -134	2780 - 96	3110 -254	3440 -115	3770 - 91	4100 -220
2130 - 77	2460 - 4	2790 -237	3120 -139	3450 -145	3780 -121	4110 -250
2140 - 37	2470 -187	2800 -163	3130 -169	3460 -218	3790 -199	4120 - 3
2150 -211	2480 -217	2810 -193	3140 -228	3470 - 44	3800 - 16	4130 -196
2160 -241	2490 -184	2820 -199	3150 - 66	3480 -109	3810 - 85	4140 -211
2170 -253	2500 -224	2830 -119	3160 -133	3490 -139	3820 -115	TOTAL:
2180 -193	2510 -141	2840 -157	3170 -163	3500 - 8	3830 -235	5258
2190 -205	2520 -181	2850 -187	3180 - 30	3510 -247	3840 -230	
2200 - 51	2530 -211	2860 - 82	3190 - 6	3520 -109	3850 - 85	
2210 -199	2540 -126	2870 -243	3200 -133	3530 -139	3860 -115	
2220 - 95	2550 - 8	2880 -157	3210 -163	3540 -106	3870 - 82	

Por Roque Martínez

NUEVOS TIPO DE SPRITES EN MSX2

¿No os gustaría disponer de sprites de más de un solo color por fila y con una extensión ilimitada?

Disponer de estos sprites es poco menos que imposible, pero sí podemos disponer de algo muy parecido a ellos. Se trata de gráficos en movimiento. El comando COPY es lo que nos permite crear estos (con tantos colores como se quiera y del tamaño que se desee), este comando del basic tiene varias funciones, pero la que aquí vamos a utilizar nos permite copiar un gráfico diseñado a otra posición de la pantalla, a otra página o incluso a una variable de matriz.



COMENZANDO

El comando COPY del basic tiene dos formas de escribirse:
COPY (IX, IY) - (FX, FY), PF TO (X, Y), PD, OL

Siendo cada parte de la instrucción:
IX, IY, FX, FY: Son las coordenadas del trozo de pantalla que se va a copiar, usándose como la instrucción LINE.
PF: Es la página fuente de la cual se va a copiar el gráfico, por omisión se toma la página activa.
X, Y: Son las coordenadas de destino del gráfico.
PD: Es la página de destino a la cual va dirigida el gráfico que se va a copiar, por omisión la página activa.
OL: Es una operacinó lógica que se le puede aplicar al gráfico, las instrucciones lógicas para usar son las siguientes: AND, OR, XOR, PSET, PRESET, TAND, TOR, TXOR, TPSET, TPRESET.

Más tarde se explicarán cada una de estas instrucciones.

La instrucción lógica tomada por omisión es PSET.

La otra forma es por medio del código máquina pero esto no se explica aquí, esta forma es demasiado compleja y la explicaremos en otra ocasión.

DEFINICION Y PREPARACION DEL GRAFICO

Empezaremos dibujando un gráfico en una página cualquiera de los screens 5, 6, 7 y 8, o cargando el dibujo desde el disco. Después de esto tenemos dos posibilidades para elegir:

a) Si el gráfico se va a dejar en una página o en la misma pantalla, el comando será dejado tal y como está, indicando las coordenadas y la página.

b) Sin embargo, si se quiere introducir el gráfico en una variable de matriz, se tendrán que seguir los siguientes pasos:

1º.– Definir la variable y dimensionarla con la instrucción DIM, la extensión de la variable estará regida por las dimensiones del gráfico, para calcularlo se utiliza la fórmula siguiente:
INT ((((ABS (IX – FX) + 1) * (ABS (IY – FY) + 1) * tamaño del pixel + 7) / 8 + 4) / 8) + 1

Los tamaños del pixel pueden variar según el screen en el que trabajemos. El screen 5 tiene un tamaño de pixel de 4, el screen 6 lo tiene de 2, el screen 7 lo tiene de 4, y por último el screen 8, que lo tiene de 8.

2) Una vez dimensionada, pasaremos a copiar el gráfico a la variable por medio de un COPY:
COPY (YX, IY), PF TO var.

Con esto tendremos guardado el gráfico en la variable.

3) Ahora, para poner otra vez el gráfico en la pantalla, se usará la instrucción COPY de la siguiente manera:
COPY var., OR TO (X, Y), PD, OL

4) Cuando se copia desde una variable, se puede establecer la orientación del gráfico dándole a OR los siguientes valores:
0 - De arriba-izquierda a abajo-derecha
1 - De arriba-derecha a abajo-izquierda
2 - De abajo-izquierda a arriba-derecha
3 - De abajo-derecha a arriba-izquierda

MOVIMIENTO DEL GRAFICO

Una vez que hemos dibujado o cargado el gráfico y lo tenemos preparado con alguno de los métodos anteriores, ya podemos mover el gráfico por donde queramos. Para moverlo también podemos elegir entre las siguientes opciones:

a) Si detrás de nuestro gráfico, hay otro, se plantea el problema de que cambie de color. El color resultante varía según la instrucción lógica. Para controlar los resultados de las operaciones lógicas, debemos conocer los códigos de colores binarios (fig. 1).

–OR: Si colocas un color sobre otro con la sentencia OR, sedebe mirar los

dígitos de los colores, y después observar la tabla de la fig. 2. La mejor forma de comprenderlo es con un ejemplo: Supongamos que vamos a colocar un copy de color rojo, (1000), sobre otro de color verde (0010); según la tabla de la fig. 2, el color resultante sería: (1010)

–PSET: El color del COPY transferido no varía.

–PRESET: Cambia cada dígito del color al dígito opuesto (De 0 a 1, y de 1 a 0). Con el mismo ejemplo que utilizamos con el OR, el resultado sería azul cielo (0111).

–XOR: En este caso, la tabla sería (fig. 3):
Con esta instrucción, podemos poner nuestro "sprite" encima de otro COPY, y al eliminar ese "sprite" de allí, (cosa que se hace poniendo de nuevo el "sprite" sobre el mismo (no olvidar que por cambiar nuestro "sprite" de posición, no va a desaparecer de donde estaba, lo más que hará, será multiplicarse), no varía el COPY que se encontraba de fondo.

–AND: La tabla en este caso es: fig. 4

Las sentencias TPSET, TPRESET, TOR, TXOR, TAND, son las mismas que las expuestas anteriormente, pero con la diferencia de que el color transparente no variará según su lugar de origen.

Otro problema es el parpadeo producido al mover el gráfico, ya que para moverlo, hay que ponerlo una vez antes de que empiece cualquier rutina de movimiento, ya que cuando se va a mover hay que ponerlo en la misma posición en que estaba, dar las nuevas coordenadas y volverlo a poner.

Para que entendáis como se debe mover, aquí tenéis un breve programa:

```
100 COPY A TO (X, Y), 0, XOR
110 S=STICK(0)
120 IF S=1 THEN COPU A TO (X, Y), 0, XOR: Y=Y-1: COPY A TO (X, Y), 0, XOR
130 sigue...
```

b) Si no hay ningún gráfico detrás del nuestro, la cosa es más fácil. En esta ocasión solo hay que poner un solo COPY, y sin la instrucción XOR, sin embargo, hay que preparar el gráfico de una forma especial, si lo comprobáis tal como era anteriormente, descubriréis que el gráfico va dejando una estela de color, pero nosotros, para mover de esta forma aprovecharemos la estela que va dejando el gráfico. Tendremos que dejar alrededor del gráfico una franja del color del fondo, y copiarlo teniendo en cuenta esa franja, que evitará que vaya dejando restos de COPY por la pantalla. Aquí se adjunta un pequeño programa para aclarar dudas:

```
100 S=ST ICK(0)
110 IFS=1 THEN Y=-1
...
200 COPY A TO (X, Y), 0
```

c) Esta es la mejor forma, ya que aunque se observe un ligero parpadeo no perjudica ni al gráfico de fondo, ni a los colores del COPY. Esta forma consiste en copiar el trozo del gráfico de fondo correspondiente a las coordenadas donde se va a poner el COPY a otra página, y cuando vayamos a mover el COPY, pondremos encima de él el gráfico que teníamos copiado en otra página, dar las nuevas coordenadas del COPY, copiar el trozo de gráfico donde estará el COPY a otra página, y poner otro COPY en su nueva posición. Aunque os parezca muy lioso, lo entendéis mejor con el tiempo y la experiencia.

CHOQUES DE GRAFICOS

Para los choques entre dos gráficos, usaremos una de las instrucciones más simples esta instrucción es el comando POINT.

Al aplicar la función POINT tenemos que colocarla en unas coordenadas fuera de los límites del COPY, ya que si lo situáramos dentro, siempre nos estaría dando la misma lectura.

Por ejemplo, si el COPY tiene unas dimensiones de 20 por 20 puntos una de las coordenadas estaría 21 puntos a la derecha.

CUESTIONES PRACTICAS

Algunos habéis observado alguna vez que los cartuchos y demás programas realizados en Japón usan este sistema. Si queréis ver los gráficos y las figuras que usan para los COPYs los podréis ver si usáis el programa durante unos momentos y sacáis el cartucho con reset apretado, una vez en el basic, buscáis en las páginas de los SCRENs 5, 6, 7 y 8 por ejemplo: después de jugar al IKARI WARRIORS sacadlo con reset. Pulsadlo y escribid:

```
10 SCREEN 8: SET PAGE 1, 1: COLOR 255, 0, 0
20 GOTO 20
```

Comprobad por vosotros mismos el resultado de este programa.

Este sistema de COPYs también es utilizado (con otras instrucciones) en PC y demás ordenadores de 16 bits.

Un consejo para los COPYs de más de 100 por 100 bits o pixels es recomendable copiar desde una página hasta otra pues podríais quedaros sin memoria fácilmente.

Esperamos que os hayáis enterado y aclarado vuestras dudas sobre la sentencia COPY, pero si alguno de vosotros sigue con dudas sobre este tema, podéis escribir a la dirección siguiente, prometemos contestar a todas vuestras cartas.

GARGOLA SOFT; club MSX
C/Roque Martínez, 14
30520 Jumilla
(MURCIA).■

Fig. 1

Transparente	→	0000
Negro	→	0001
Verde	→	0010
Verde claro	→	0011
Azul oscuro	→	0100
Azul claro	→	0101
Rojo oscuro	→	0110
Azul cielo	→	0111
Rojo	→	1000
Rojo claro	→	1001
Amarillo oscuro	→	1010
Amarillo claro	→	1011
Verde oscuro	→	1100
Magenta	→	1101
Gris	→	1110
Blanco	→	1111

Fig. 2

X	Y	Resultado de X OR Y
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Fig. 3

X	Y	Resultado de X XOR Y
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Fig. 4

X	Y	Resultado de X AND Y
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Fig. 5

Orientación letra "q"

OR→1	OR→3
OR→2	OR→0

q q q q

Por José Gervilla Caño

YS-III

Para que todos los usuarios puedan terminar este fantástico role playing game.

Primero, tienes que entrar en la herrería, comprar la espada, la armadura y el escudo más barato, ya que no dispones de más dinero.

Ahora, dirígete hacia la derecha para salir del pueblo. Una vez estés en el paisaje, elige el primer mundo que debes visitar.

Sigue a la derecha hasta encontrar la puerta de la gruta por la que debes entrar y continúa hasta llegar a la gruta en que cae agua; ve hacia abajo, cuando no puedas bajar más ve a la izquierda, verás un cofre donde está el POWER RING.

Ve en la misma dirección todo el rato, hasta encontrar unas escaleras; sube por ellas y continúa a la derecha. Encontrarás otro cofre, donde hay un objeto; cógelo también.

Dirígete hacia abajo y verás a tu eterno enemigo en una escena. Una vez finalizada ésta dirígete hacia la derecha y habla con el personaje que queda: te entregará otro objeto.

Ahora vuelve a la gruta donde caía agua. Sube por las escaleras hasta la segunda plataforma, salta a la derecha y sube por las escaleras hasta llegar arriba; escala la montaña y verás otra plataforma en la que se encuentra una puerta secreta, entra y lucha con el primer gran monstruo de los muchos que tendrás que derrotar durante el juego.

Una vez hayas acabado con él, cosa que te costará un buen rato, te dará una espada mejor que la que poseías hasta ahora, cógela. Vuelve por donde habías venido y baja por la escalera; tírate hacia abajo y continúa por la gruta. Una vez estés abajo, dirígete a la derecha, baja por la escalera y entra por la puerta. Cuidado, pues aquí está el segundo gran monstruo que tendrás que eliminar para seguir la partida.

Al acabar con él te entregará otro objeto, y seguidamente se abrirá un pasadizo secreto a la derecha, donde verás otra escena de tu rival. Habla con el que está sentado y te devolverá a la salida de la gruta. Vuelve al pueblo y entra en la primera casa empezando por la izquierda; entra también en la tercera y habla con la vieja. Te entregará SHIELD RING.

Ve al paisaje y elige el nuevo mundo.

Diríjete a la derecha y entra por la puerta. continúa a la derecha, baja por la primera escalera que veas, sigue en la misma dirección y vuelve a bajar por la siguiente escalera que veas. Encontrarás otro cofre que contiene SMALL SHIELD, vuelve a subir por la última escalera y continúa a la derecha, verás una nueva escena.

Una vez te hayan empujado y estés en el suelo del voclán, ve a la izquierda hasta el final, escala la montaña y encontrarás una hierba; cógela.

Sigue la gruta de abajo hacia la derecha, al final está el tercer gran monstruo; elimínalo como los anteriores. Una vez muerto, te entregará un nuevo objeto.



Vuelve por esta gruta a la izquierda y sube por la de arriba, por la que viniste al principio. Siguiéndole ahora hacia la derecha, te encontrarás con un sitio donde hay lava; no te preocupes, pue en breves instantes se petrificará y podrás continuar tu camino. Llega hasta el final de la gruta donde hay unas escaleras, sube por ellas y presenciarás otra escena.

Una vez termine ésta, tendrás que entrar por la puerta secreta que te ha mostrado la chica y lucha contra el cuarto gran monstruo.

Una vez hayas conseguido acabar con él te entregarán otro objeto. Vuelve por donde viniste y presenciarás una nueva escena, muy curiosa por cierto.

Ve al pueblo y entra en la segunda casa empezando por la izquierda. Habla con el abuelo que encontrarás dentro y te ofrecerá TIMER RING.

Sal del pueblo y dirígete al primer mundo; una vez en él, ve a la gruta donde caía agua y vuelve a donde encontraste el primer cofre a la izquierda. Entra por la puerta y dirígete a la izquierda hasta encontrar otro cofre; ábrelo.

Ve de nuevo a la derecha hasta encontrar un hueco entre las dos plataformas. Métete por él y pasa agachado a la derecha, sigue la gruta hasta que encuentres a tres hombres junto a un cofre; ve hacia el y ábrelo, obtendrás un nuevo objeto y presenciarás otra escena. Sigue a la izquierda y baja por las escaleras, pasa de largo de la siguiente escalera que verás y encontrarás otro cofre que contiene PLATE MAIL; úsalo.

Baja por las escaleras que antes habías pasado de largo, ve a la derecha y una vez al final de la plataforma, déjate cae por el hueco, presionando el cursor hacia la izquierda hasta caer en un saliente (no en el primero que verás al lado de la plataforma, sino otro que hay más abajo), sube y verás otra; continúa por ella y baja por las siguientes escaleras. Verás al siguiente gran monstruo, que una vez muerto te dará otro objeto.



Vuelve a la puerta de la entrada de esta última gruta y seguidamente al pueblo. Entra de nuevo en la segunda puerta empezando por la izquierda, verás otra escena. Seguidamente vuelve a hablar con el viejo, quien te obsequiará con un nuevo objeto.

Sal del pueblo y dirígete al tercer mundo (las montañas). Una vez ahí ve a la derecha hasta encontrar una gruta en la montaña, entra y continúa por ella lo más rápido que puedas. Una vez hayas salido de la gruta ya puedes continuar más tranquilamente, pero con la misma precaución que durante todo el juego.

Te encontrarás a unos leñadores que te invitarán a pasar a su casa y antes de despedirse de ti y continuar tu marcha te obsequiarán con una nueva espada más mortífera que la que usabas hasta ahora.

Cuando llegues al final de las montañas encontrarás otro gran monstruo dispuesto a destruirte. Haz tú lo propio con él y te dará otro objeto.

Dirígete ahora hacia la izquierda y cuando veas al monstruo que parecía una estatua, ésta desaparecerá momentáneamente abriéndose una nueva gruta. Métete por ella y verás al siguiente gran monstruo; destrúyelo al igual que a los anteriores y obtendrás otro objeto para la colección. Ahora vuelve por donde viniste y verás una nueva escena.

En el pueblo te entregarán HEAL RING. Ve a la casa del abuelo y habla con él; después dirígete al siguiente mundo.

Desplázate a la derecha y ten mucho cuidado con las lanzas de las armaduras y con los obstáculos que salen del suelo, ya que estos descuentan muchísima energía. Siempre que puedas dirígete hacia arriba.

En una de las plantas, detrás de las escaleras, verás otro cofre; ábrelo, contiene BATTLE SHIELD. Una vez estés arriba tendrás que enfrentarte a otro gran monstruo, al cual tendrás que eliminar para que te entregue otro objeto. Vuelve cinco plantas más abajo, siguiendo a la derecha; te encontrarás otro enemigo dispuesto a darte la bienvenida. Continúa a la derecha y baja por las escaleras, encontrarás otro cofre; contiene BATTLE ARMOR. Sube por la misma escalera y continúa a la

derecha.

Una vez hayas acabado con el monstruo, tranquilo, pues aún te queda otro enemigo más en esta fase. Sigue a la derecha y verás otra escena.

Ahora ve por el pasadizo y sigue a la derecha y hacia arriba siempre que puedas, hasta encontrar a otro de los monstruos al que deberás matar. Así, conseguirás otro objeto más.

Vuelve por donde has venido y verás una puerta de una cárcel; ábrela y entra por ella, habla con los que hay y obtendrás otro objeto más.

Sigue subiendo hasta el final, ahora verás unas pantallas en su interior con mecanismos similares a los de un reloj gigante, ve subiendo por ellos y dirígete a la izquierda, hay un nuevo cofre, que contiene PROTECTOR RING.

Dirígete a la derecha, siempre subiendo, y verás una plataforma que da a una puerta. Pasa por ella y déjate caer al suelo, dirígete a la derecha y verás una cadena con un gancho que sube y baja, súbete a ella y deja que te lleve hasta arriba, una vez ahí ve a la derecha. Hay otra plataforma con otro cofre, éste contiene FLAME SWORD, úsala.

Seguidamente te has de subir a la cadena que sube y baja, saltar encima de una de las ruedas horizontales que hay a la derecha, que está casi tapada por otra que está vertical. Al principio te parecerá que no puedes llegar a ella, pero a base de probar lo conseguirás.

Luego sigue a la derecha y déjate caer al suelo, donde hay otra puesta; pasa por ella, y verás que hay dos poleas más. Súbete a la de la derecha primero y desde ésta, salta a la de la izquierda, consiguiendo así subir a otra planta. Desplázate a la derecha y encontrarás otro monstruo, destrúyelo y verás otra bonita escena.

Dirígete al pueblo, donde te recibirán cordialmente. Ve a casa del abuelo y te concederá otro objeto, que necesitarás en el siguiente mundo.

Una vez el barco te haya llevado a la gruta, sigue a la derecha.

Llegarás a un sitio donde está todo negro, usa el último objeto que te ha entregado el abuelo, y podrás caminar. Cuando te tires a los pozos ve siempre a la izquierda, aunque estos sean más profundos en medio, has de entrar por ahí y no dejarte caer hasta el final del pozo, de lo contrario tendrás que repetir el proceso. Una vez hayas superado este tramo te tocará luchar con el siguiente monsturo, y continuar a la derecha, verás otras escenas.

Súbete a la plataforma y elimina al siguiente enemigo. Seguidamente verás otras escenas espectaculares y después el final, pero eso lo dejo sólo para los que se aventuren en este interesante juego. Merece la pena.

PODERES Y ARMAS

Las armas por tamaño y poder son las siguientes

Espadas:
Short Sword
Long Sword
Broad Sword
Banded Slayer
Flame Sword

Amraduras:
Leather Armor
Chain Mail
Plate Mail
Banded Armor
Battle Armor

Protecciones:
Wood Shield
Small Shield
Large Shield
Banded Shield
Battle Shield

Poderes (RING):

Power Ring: Cuando se elige, tiene la facultad de que cuando agredimos a nuestros enemigos con la espada les descontamos más energía.

Shield Ring: Nos protege cuando los enemigos nos atacan restándonos menos energía.

Timer Ring: Ninguna utilidad digna de mención.

Heal Ring: Muy eficaz cuando poseemos "ring", ya que cuando lo usemos nos incrementará la energía.

Protect Ring: Es el más útil de todos, ya que si lo usamos seremos inmunes y los enemigos no nos podrán causar ningún daño. Lo malo es que descuenta "ring" demasiado deprisa; os aconsejamos que lo uséis sólo en caso de ir muy apurados.

Poderes especiales:

Estos poderes son los que aparecerán en la parte inferior izquierda cuando apretemos la letra "i" para observar los objetos que tengamos.

Como los nombres vienen en japonés os indicaremos el cuadro en que se encuentra y el poder que os dará.

El primer cuadro empezando por la izquierda, nos dará energía.

El segundo cuadro, nos dará RING.

El tercer cuadro, cuando lo usemos, paralizará a nuestros enemigos durante unos instantes y así podremos matarlos a placer; aunque estén paralizados, si les tocamos también nos descontarán energía.

El cuarto cuadro, nos será de gran ayuda a la hora de matar a los monstruos grandes, ya que al usarlo le descontaremos energía a éstos.

El quinto cuadro, lo usaremos en el último mundo, alumbrándonos durante nuestro recorrido.



¡¡COMPLETA TU HEMEROTECA DE PROGRAMAS!!


Esp. Software 1 - 275 Ptas.


N.os 13 a 17 - 575 Ptas.


N.º 18 a 21 - 525 Ptas.


N.º 27 a 31 - 650 ptas.


N.º 32 a 35 - 650 Ptas.


N.º 36 a 39 - 650 Ptas.


N.º 40 a 43 - 650 Ptas.



N.º 44 a 47 - 395 Ptas.


N.º 48 - 350 Ptas.


Nº 49 - 350 Ptas.


N.º 50 - 425 Ptas.


N.º 51 - 350 Ptas.


N.º 52 - 350 Ptas.


N.º 53 - 350 Ptas.


Nº 54 - 425 Ptas.


N.º 55 - 375 Ptas.


N.º 56 - 450 Ptas.


N.º 57 - 375 Ptas.


N.º 58 - 450 Ptas.


N.º 59 - 375 Ptas.


N.º 60 - 375 Ptas.


N.º 61 - 375 Ptas.


N.º 62 - 375 Ptas.


N.º 63 - 495 Ptas.


N.º 64 - 375 Ptas.


N.º 65 - 495 Ptas.


Nº 66 - 395 Ptas.


Nº 67 - 395 Ptas.


N.º 68 375 Ptas.


N.º 69 - 495 Ptas.


N.º 70 395 Ptas.


N.º 72 - 395 Ptas.

¡SI TE HACE FALTA ALGUN NUMERO DE  PIDELO HOY MISMO!

Para contar con la más completa colección de programas de MSX sólo tienes que recortar o fotocopiar el cupón y dirigirlo a Dpto. Suscripciones MSX CLUB DE PROGRAMAS. Roca i Batlle, 20-22. 08023 Barcelona.

—BOLETIN DE PEDIDO—

Sí, deseo recibir hoy mismo los números .... de MSX CLUB DE PROGRAMAS, libre de gastos de envío, por lo que adjunto talón n.º .... del Banco/Caja ....
por el importe de .... ptas. al portador barrado.
NOMBRE Y APELLIDOS ....
CALLE .... N.º .... CIUDAD ....
DP .... PROVINCIA .... TEL. ....

MSX-TOOLS

De nuevo, la sección de Lenguajes apuesta por una alternativa poco conocida por los usuarios, y que por lo tanto será de su interés; MSX-Tools...

Con este nombre se encuentra disponible para MSX-DOS un interesante grupo de nuevos comandos, que está precisamente en el MSX-DOS2 y específicamente en uno de sus subdirectorios. Los comandos funcionan correctamente tanto en MSX-DOS V1.03 como en la versión V2.0. Todos ellos se nos muestran en inglés y a través de un menú de ayuda mediante comando/H.

DUMP.COM, esta es una utilidad muy conocida, con ella vemos en pantalla en formato especificado por nosotros del siguiente modo:

–DUMP /BNn/S0/E1000 fichero.

–/B bytes por línea, hay que tener en cuenta que hay un espacio entre cada byte.

/S y /E de Start y End indican el comienzo y el inicio del volcado hexadecimal del mismo.

BEEP.COM, nos da los beeps especificados. Por ejemplo; A>BEEP 3 nos dará 3 beeps.

BIO.COM. Programa de BIORITMOS, que nos muestra con gran sencillez y en dos meses nuestro pasado y actual estado de nervios. Su uso es bastante sencillo A>BIO 1990-12-23 1990-12-23; con la primera vez es suficiente, pero con la segunda debe realizarse una comprobación.

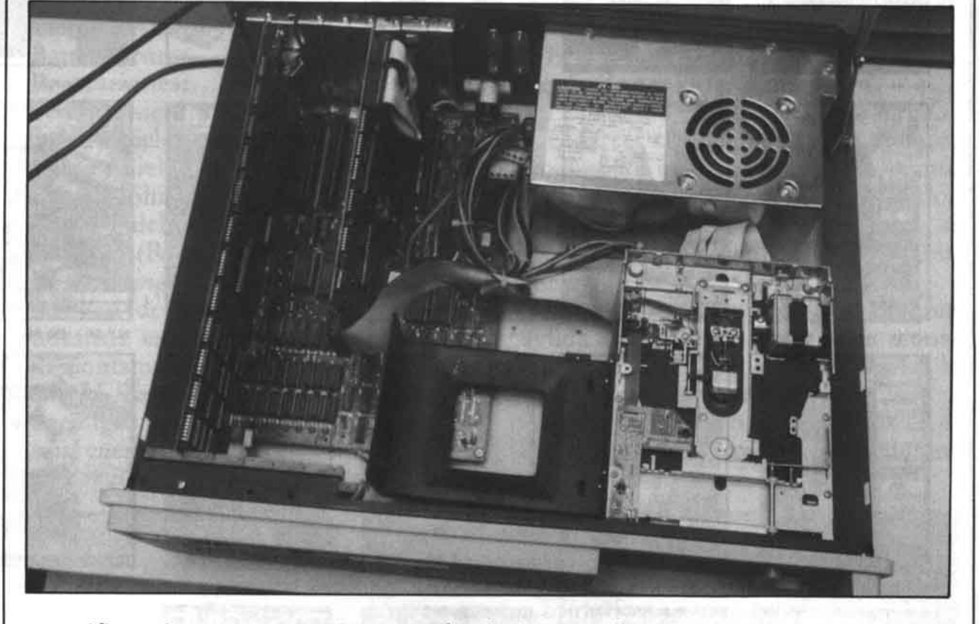
BODY.COM Extrae líneas específicas de un fichero especificado.

–A>BODY /S10e20/n NOMFICHERO.

–/S Y /E son opcionales, al igual que –/N, que permite suprimir el nombre del fichero y la línea.

CAL.COM es un calendario de tres meses el actual, el pasado y el siguiente mes, con la especificación /Y nos mostrará el calendario del año especificado y con /Y–mes el mes especificado. A>CAL 1990-12.

CALC.COM es una calculadora primaria que calculará cualquier expresión colocada detrás de esta con operadores utilizados en BASIC. Si no se



especifica ninguno, entrará en modo interactivo. Q nos devolverá a nivel de comando.

CHKDSK.COM como ya habréis supuesto, es CHEKDISK. Con este comando hay que tener cuidado, ya que si se utiliza con discos cuyo funcionamiento no haya sido comprobado, puede no dar el resultado correcto. Comprueba la integridad de los ficheros del disco y efectúa si es necesario las correcciones adecuadas. principalmente recupera CLUSTERS erróneos, siempre que los encuentre, y los convierte en ficheros con el nombre de FILE0000.CHK, FILE0001.CHK y uno detrás de otro.

–A>chkdsk A:/M/F A: no es necesario.

–/M nos informa del tipo de disco y comienzo de sectores del directorio, nro. de FATS, clusters, cantidad de ficheros y del espacio libre en el disco.

–/F crea nuevos ficheros a partir de clusters erróneos.

EXPAND.COM, convierte en espacios los TABS de un fichero ASCII, siendo útil para evitar los formateados de pantalla y en impresora. Para ello contamos con las siguientes opciones:

–/R convierte espacio en TAB

–/F hace de TABS, blancos, concretamente los primeros de la línea, EXPAND /R NOMFICHERO.

GREP.COM Busca una cadena de caracteres especificados entre comillas indicando las líneas donde se encuentran; posee:

–/X escribe las líneas que contiene la cadena.

–/C da la cantidad de líneas que contiene la cadena especificada.

–/N suprime el nombre del fichero y el número de las líneas.

–/A diferencia las minúsculas de las mayúsculas en la búsqueda.

–/A>GREP /C NOMFICHERO

HEAD.COM imprime las diez primeras líneas del fichero especificado. A>HEAD/L20/N NOMFICHERO, /L y /N son opcionales. Con /L aumentamos el número de líneas por defecto.

KEY.COM asigna a las teclas de función la cadena especificada. La cadena estará entre comillas, y para

poder colocar espacios en la misma /OD, se indica <RETURN> al final de la cadena. Los códigos de control se especificarán con dos dígitos en hexadecimal.

–A>KEY ON NROFU, "CADENA" /HD A>KEY OFF, A>KEY /B.

–ON y OFF muestran las teclas de función.

–NROFU, el número del 1 al 10 de la tecla de función.

–/B restablece el contenido original de las teclas.

LS.COM muestra el contenido del directorio del modo que nosotros especifiquemos; por defecto se muestran alfabéticamente. Las opciones disponibles son:

–/L formato normal

–/A muestra atributos de los ficheros

–/B facilita el tamaño de los ficheros

–/C imprime un fichero por línea

–/T orden por fecha.

–/S orden por tamaño

–/R ordenado al revés.

–A>LS /D muestra el nombre y fecha del programa.

MENU.COM es una lista de ficheros interactiva que funciona con los subcomandos C de Copy, D de Dump, E de Erase (borrar), y T de Type. Para la elección de fichero se utiliza:

–N(ext), siguiente fichero.

–<RETURN>, <SPACE> o cursor abajo para seleccionar fichro. P de Previo, BS o cursor arriba para anterior y H para ayuda; con Q volvemos a comando. Las opciones disponibles están relacionadas con la forma de mostrar el fichero:

–/T lista el fichero.

–/S lista todos los ficheros.

–/R invierte el orden.

–/L lista toda la información.

MORE.COM. Funciona de modo similar a TYPE y espera cualquiera de los siguientes comandos:

–<RETURN> imprime una o más líneas.

–<SPACE> muestra una página.

–<S> salta al siguiente fichero.

–<Q> o < Ĉ> vuelven a comando.

–A>MORE /P NOMFICH, /Plineas página.

SLEEP.COM (dormilón), mantendrá el ordenador parado hasta pasado cierto tiempo:

–/A valor absoluto.

–/B Beep horas: minutos: segundos.

SORT.COM clasifica por inicio de líneas, (útil para listados), y los muestra en pantalla. Por defecto, clasifica las líneas en orden alfabético, como si de un diccionario se tratara:

–/A clasifica por orden ASCII.

–/R ordena al revés.

–/S inicio para ordenar desde el carácter especificado por /S5, que ordenará a partir de la quinta columna.

–/A>SORT /A NOMFICH

TAIL.COM muestra las 10 últimas líneas del fichero especificado:

–/S comienzo de línea.

–/L número de líneas.

–/N suprime nombre de fichero y número de línea.

–A>TAIL /S20 NOMFICH

TR.COM puede ser muy útil para aquellos programas que hacen que sea imposible imprimir en pantalla, o para sustituir una palabra de un fichero de texto:

–/W sustituye palabra por la especificada.

–/D borra cadena especificada en la primera (no es necesaria la segunda)

–/I espacios y tabs son convertidos a espacios.

–/C cambia caracteres distintos de la primera cadena por los diferentes de la segunda.

–/N no muestra nombre de fichero.

–A> TR /W NOMFICH

UNIQ.COM nos muestra las líneas duplicadas; si dos iguales están juntas solo se visionará la primera.

–/C da el número de líneas duplicadas.

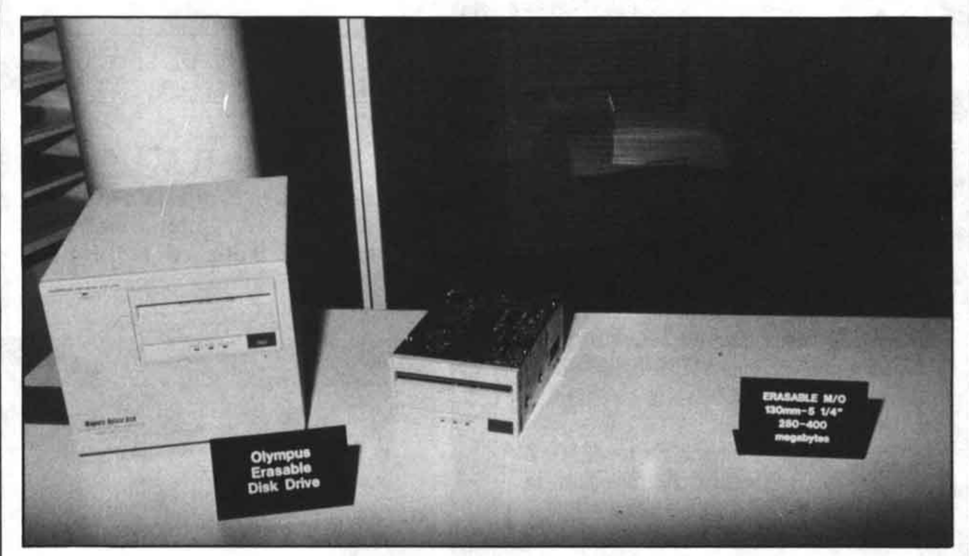
–/N suprime el nombre de fichero

–A>UNIQ /C NOMFICH

WC.COM WORD COUNTER cuenta número de palabras, líneas y páginas ofreciendo el total por cada fichro. La página se modifica por /Plineas, A>WC/P66 NOMFIC.

COLOR.COM nos pide el color A>COLOR 15,12,12.

Estas utilidades funcionan perfectamente en el Sistema Operativo de un MSX1. Evidentemente desarrollaremos, en futuros artículos, utilidades para nuestro sistema operativo 1.03 ó 2.0.





Los interesados en participar en esta sección pueden enviar sus trucos y pokes a:
Sección: **Trucos y Pokes**
Roca i Batlle 20-22, bajos
08023 Barcelona

Todos los trucos publicados en este apartado recibirán un videojuego comercial a vuelta de correo.



GAVIN BRENES PONCE
CASTELLON
NEMESIS III

En la cuarta pantalla de este fabulos cartucho de Konami, y concretamente en el primero de los monstruos de esta secuencia, debemos colocarnos en la parte inferior izquierda. Ahí, los brazos alienígenas no nos alcanzarán.

Este truco es aplicable también al tercer monstruo de dicha pantalla.

MANUEL BOBADILLA MOLINA
CORDOBA
CHOY LEE FUT KUNG FU WARRIOR, NARCO POLICE

–"Choy Lee Fut Kung Fu Warrior". Cuando superamos una vez la ruleta podremos obtener 65.000 puntos al elegir una vida.

–"Narco Police". En caso de que necesitemos balas, pulsaremos las teclas <SHIFT> y <CTRL>. A continuación, escribiremos la palabra "munición"... y conseguiremos un considerable aumento del número de balas. Esta acción puede repetirse en varias ocasiones.

RICARDO SUAREZ DE LA VEGA
EL PRAT DE LLOBREGAT
(BARCELONA)
RESCATE EN EL GOLFO

Si pulsamos continuamente las palabras OPERA, obtendremos vidas infinitas, tanto en la primera como en la segunda carga.

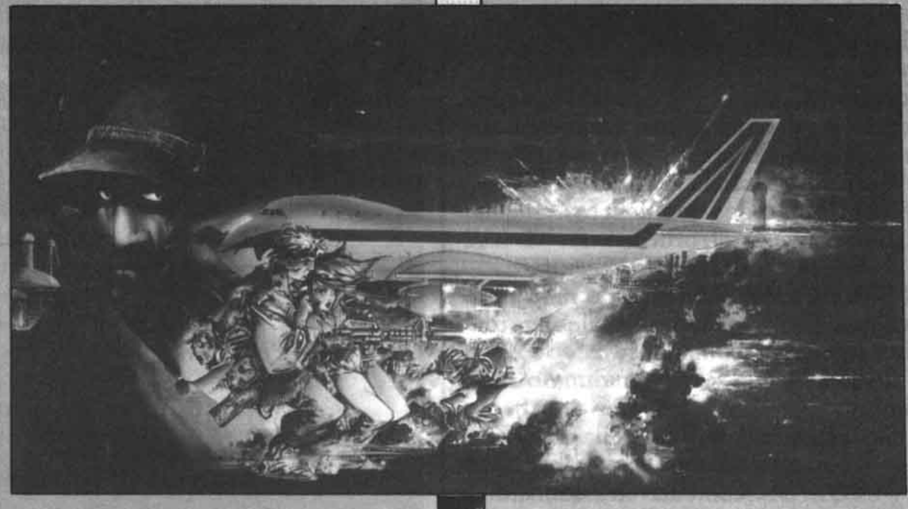
DAVID SONEIRA GONZALEZ
BARCELONA
BARBARIAN, KNIGHTMARE, SENDA SALVAJE

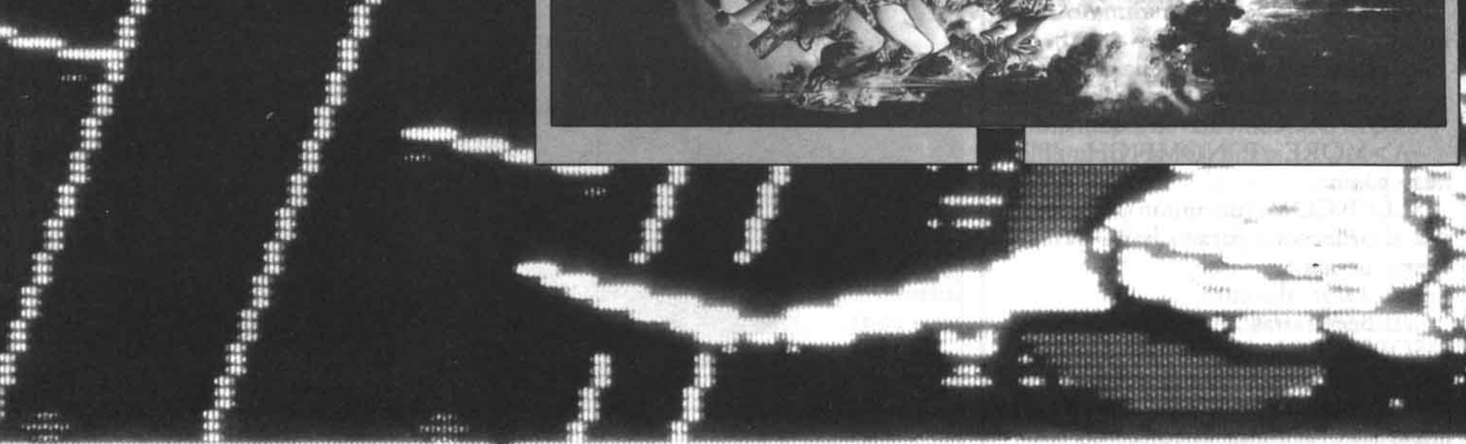
–"Barbarian". Para conseguir inmunidad en este videojuedo de Melbourne House, que fue creado específicamente para los ordenadores de 16 bits y después versionado para los de 8, podemos obtener inmunidad pulsando las teclas: <F>, <D>, <C>, <N>, <M>, <U>, <O>.

Además, los enemigos desparecerán al pulsar la tecla <F1>.

"Knightmare". Para obtener 99 vidas, y el escudo, presionaremos <F1> al llegar al primer monstruo y teclearemos: MARE18th.

–"Senda Salvaje". Pulsando simultáneamente las cinco letras que forman la palabra POKIN, obtendréis energía infinita.



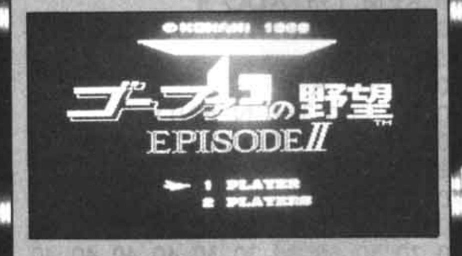


Por Mónica Sánchez

ROGER SAMPIETRO
BARCELONA
NEMESIS III, PENGUIN ADVENTURE

–"Nemesis III". En la tercera patalla, cuando aparecen tres columnitas seguidas arriba, destruiremos la de abajo, con lo que tendremos acceso a una pantalla secreta. Pero si nos destruyen en ella, pasaremos a la cuarta, aunque habremos perdido el armamento.

–"Penguin Adventure". En la sexta pantallal de 300 a 290 kms. de distancia, daremos con un abismo (tienda), en la que Santa Claus nos obsequiará con uno de los objetos que se nos ofrecen. Existe un pasadizo secreto en otra de las entradas, que se encuentra entre los 90 y 105 kms.



JOAQUIN VIDAL
SANT GREGORI (GERONA)
NARCO POLICE, TORTUGAS NINJA

–"Narco Police". En la primera fase, pueden darse unos mensajes al intercomunicador (apretando la tecla <SHIFT> mientras se van escribiendo), de manera que nos hagan más fácil el juego. Estos Son:

MUNICION: Aumentarán las municiones de forma considerable.

NOENEMIG: No aparecerán enemigos.

COMENZAR: Volverán a aparecer enemigos.

–"Tortugas Ninja". Para disponer de enrgía infinita, solo deberemos pulsar simultáneamente las teclas <G>, <0>, <1> y <SHIFT> mientras estemos jugando.

PEDRO GELABERT SANCHEZ
MAHON (BALEARES)
DRAGON NINJA

En la cinta de los niveles, cargaremos el primer pitido, que daría como resultado el mensaje "found" en condiciones normales. Luego, pararemos la cinta y la llevaremos hasta el punto en el que termina el zumbido inicial del nivel al que queramos jugar.

ASOCIACION DE JUEGOS DE ORDENADOR
BARCELONA
GOONIES, KNIGHTMARE, MAZE OF GALIOUS, NEMESIS II, KING'S VALLEY II

–"Goonies". Passwords:
Pantalla 1: GOONIES
Pantalla 2: MR. SLOTH
Pantalla 3: GOON DOCKS
Pantalla 4: DOUBLOON
Pantalla 5: ONE EYED WILLY

En caso de que seamos eliminados y queramos continuar en la misma fase con los mismos objetos, sólo tendremos que escribir el password de la pantalla en la que queremos aparecer seguido de <RETURN>.

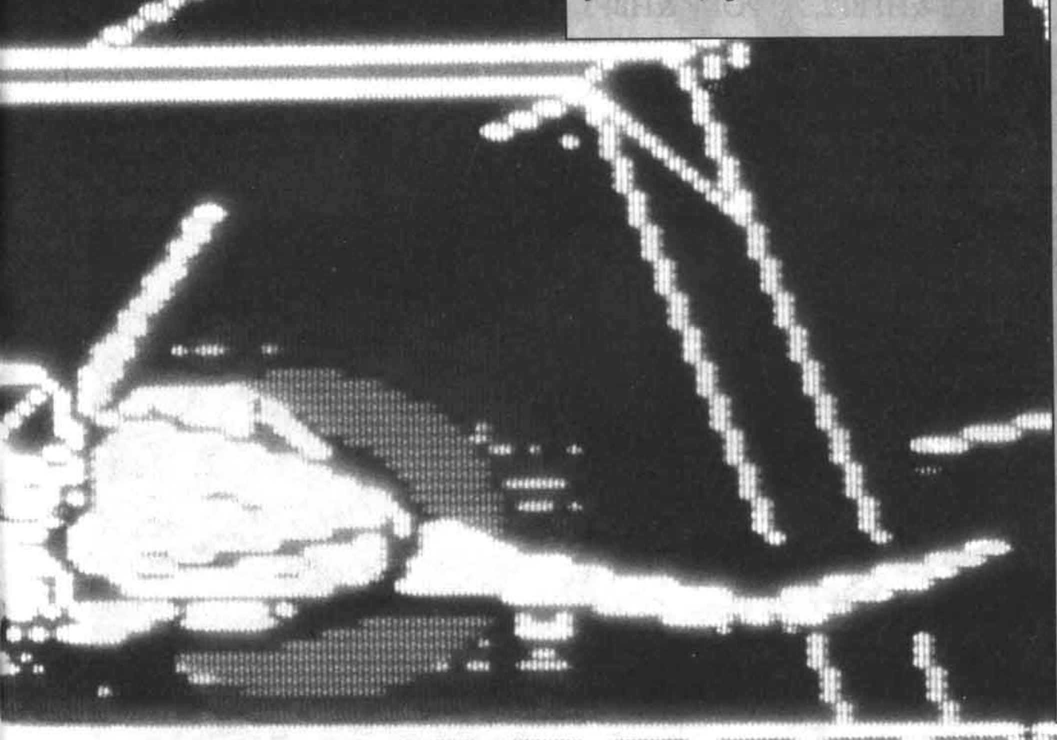
Nota: Para empezar en la primera pantalla, no pulsaremos la barra espaciadora, sino que introduciremos el código correspondiente a la misma.

–"Knightmare". Si tenemos una "corona de rey" al descubierto y, a la vez, aparece uno de los círculos con los que podemos conseguir armas o velocidad, cogeremos rápidamente la corona. Con esto conseguiremos que cuando se acaben los diez segundos de tiempo que nos concede este objetivo, vuelva a recorrer la pantalla el círculo.

–"Maze of Galious". Nada más empezar, lo más oportuno es pulsar la tecla <F2>, escribir "ZEUS" y presionar la tecla <RETURN>. Mediante esta acción, aseguraremos el poder continuar la partida tras nuestra destrucción.

6"Nemesis II". Si introducimos en el slot 2 "Q-Bert", y en el slot 1 "Nemesis II", obtendremos inmunidad escribiendo en modo pausa la palabra "METALION", para después pulsar la tecla <RETURN>. Si en lugar de escribir "METALION" tecleamos "NEMESIS", avanzaremos un nivel. Este último truco es de gran utilidad en caso de que nos quedemos atrapados en alguna pantalla de bonus.

–"King's Valley II". Aquí tenéis unos cuantos passwords para ciertas pantallas de este magnífico juego de Konami, superando ámpliamente el número de vidas respecto a los passwords aparecidos en MSX-Club anteriormente.





TRUCOS DEL PROGRAMADOR

Los interesados en participar en esta sección, pueden enviar sus descubrimientos en programación a:

**MANHATTAN TRANSFER, S.A.
Sección:
Trucos del programador
Roca i Batlle, 20-22, bajos
08023 Barcelona**

LISTADOS VARIOS

Estos pequeños listados pueden ser de utilidad en ocasiones.

1.–El primer listado es una muestra de sonido: reproduce el sonido de un acantilado.

```
10 REM LISTADO 1
20 REM GERMAN GOMEZ HE-
RRERA
30 SOUND 7,55
40 SOUND 12,50: SOUND 13,14
50 SOUND 6,10: SOUND 8,16
```

2.–El siguiente listado es un pequeño programa que sirve para pasar o hacer una lista de tus juegos MSX por impresora. El número de títulos está en función de la línea 40. El programa está preparado, en un principio, para admitir hasta doscientos títulos.

```
10 REM LISTADO 2
20 REM GERMAN GOMEZ HE-
RRERA
30 CLS: CLEAR 5000
40 DIM A$(200)
50 INPUT "NUMERO DE TITU-
LOS";";N
60 FO I=1 TO N
70 INPUT "PROGRAMA:"; AS$(I)
80 NEXT I
90 PRINT "PREPARA IMPRESO-
RA Y PULSA TECLA"
100 IF INKEY$="" THEN 100 ELSE
PRINT "IMPRIMIENDO"
110 LPRINT
120 LPRINT TAB (10); "J U E-
G O S  M S X"
130 FOR I=1 TO N
140 LPRINT A$(I)
150 NEXT I
160 END
```

3.–Este listado hace que un programa grabado con CSAVE al cargarlo de nuevo con CLOAD se autoejecute (simplemente habiendo introducido el listado con anterioridad).

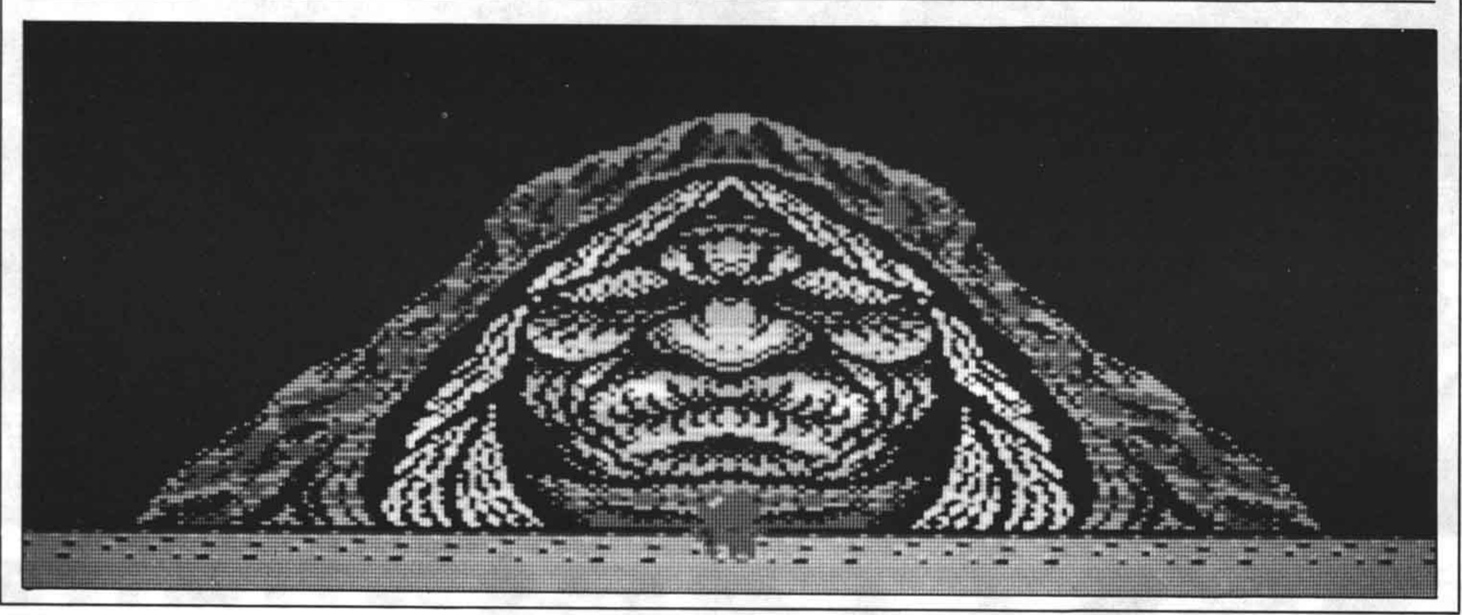
```
10 REM LISTADO 3
20 REM GERMAN GOMEZ HE-
RRERA
30 POKE &HF3F8, &HF4: POKE
&HF3F9, &HFB: POKE F3FA,
&HF0: POKE &HF3FB, &HFB:
POKE &HFBF2, 78: POKE &HBF3,
13
```

4.–Cómo hacer música con READ: Para ello utilizaremos el comando N de la instrucción PLAY. N más un número es igual al equivalente de una nota. Por ejemplo N36 es igual a O4C. A partir de esto lo demás es fácil. Hay que coger una variable que irá con el READ y con la N del PLAY, colocar los valores en las DATAS (siempre que el valor no sea inferior a cero, que es un silencio, ni mayor a noventa y seis), y ya está. En el listado 4 hay un ejemplo de esto.

```
10 REM LISTADO 4
20 REM GERMAN GOMEZ HE-
RRERA
30 READ A
40 IF A=0 THEN END
50 PLAY "S1M8000L32N=A;"
60 GOTO 30
70 REM DATAS
80 DATA 10, 10, 10 ,10, 10, 20, 20, 20,
20, 20, 30, 30, 30, 30, 30, 40, 40, 40, 40,
40, 50, 50, 50, 50, 50, 40, 40, 40, 40, 40,
30, 30, 30, 30, 30, 20, 20, 20, 20, 20, 10,
10, 10, 10, 10, 0
```

5.–Cómo cnseguir el número PI: Sólo hay que multiplicar la arcotangente de uno por cuatro PRINT ATN(1), X4

**Germán Gómez Herrera
Estepona (Málaga)**

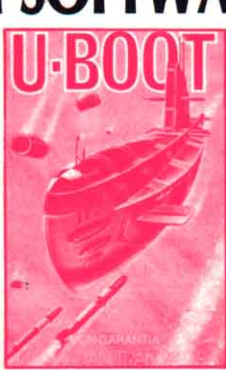


BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIRE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guía a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas: pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.



ENSAMBLADOR RSC. El mejor ensamblador/desensamblador del mercado. Primera y segunda generación. PVP 3.000 Ptas. (cass.), 3.500 Ptas. (disco).

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON .... Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS .... Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK .... Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT .... Ptas. 700,—	☐ HARD COPY .... Ptas. 2.500,—	☐ TNT .... Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON .... Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS .... Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS .... Ptas. 1.000,—
☐ LOTO .... Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE .... Ptas. 900,—	☐ WILCO .... Ptas. 900,—
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE ... Ptas. 700,—	☐ MAD FOX .... Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR .... Ptas. 650,—
☐ STAR RUNNER .... Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO .... Ptas. 800,—	☐ ENSAMBLADOR RSC (cass.) ... Ptas. 3.000,—

Gastos de envío certificado por cada cassette .... Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!